

# ATARI

magazin

6

Juli August '92  
2. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer

P  
P



**Die  
WASEO**

**Desinger Disk**

**Im Test**

**Diskmaster**

**Bericht**

**Stereobluster für den Atari**

**News für die XL/XE**

Player's Dream 3, Library Disk 2  
VidigPaint

**Games**

Mission Zircon, Paradise Part 1

**PD-Ecke:** Neue Highlights

**Serien**

Listing: Vier gewinnt

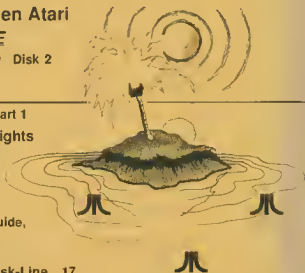
**Jetzt noch mehr**

Tips & Tricks, Games Guide,  
Kommunikationsecke

**Produktinformationen**

Quick magazin 12, Disk-Line 17,  
Xformer und vieles mehr

**Oldies but Goldies**  
**Alternate Reality**  
**The City**  
**und**  
**The Dungeon**





# Spezialitäten für Ihren XL/XE

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

## MEGA-FONT-TEXTER

Wer seine Bilder mit schönen Schriften verzieren will, dem wird die übliche 6x8-Pixelmatrix der Standardfonts bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega Font Texter. Das Programm arbeitet mit größeren Fonts, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print Shop - Zeichensätze haben! Und das Tollste: Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei! Weiteres Plus: Man kann die Fonts auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivstellung und Hohl (Outline) selbstverständlich. Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Fonts, Konverterprogramme in Turbo-Basic und eine ausführliche deutsche Anleitung. Wer seine Bilder eindrucksvoll beschriften will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 182

DM29,80

## DIE SUPER UTILITY-DISK

Eine Diskette, die für jeden Programmierer, Spieler und Anwender gleichermaßen interessant ist! Hier sind eine Menge nützlicher und interessanter Hilfsprogramme vereint: Macrossettablet, Dosassembler, RAMDisk-Installer (für 84k), DL Designer zum Erstellen eigener Display-Lists (generiert auch ein Basic-Programm zur Übernahme in eigene Programme), Mini Diskettenmonitor zur Übernahme/Abschreiben/Kopieren der Diskettensektoren, Basic Boot Generator, der aus einer Basic-Daten ein Bootprogramm macht (kein DOS mehr nötig), CIO zum blitzschnellen Laden und Speichern von Datendateien in Basic, BF Master zum Installieren eines Bitraffleiders ohne Speicherplatzverlust auf der Diskette, Bincoconverter zum Kopieren eines Kassettensbootprogrammes in eine Disketten MiniFormat Copy 1040 zum Sektorkopieren, Dshift (ersetzt den MOVE Befehl im normalen ATARI Basic), Longcopy für Kopien von Kassetts auf Diskette. Fractals als Beispiel für die Programmierung von Fraktalen im normalen Basic und Basic-Optimierer zum "fraktalen" von Basic Programmen. Außerdem DIR und FORMAT, die mit "Enter" eingeladen werden und gleich anschließend ihre Funktion, nach der sie benannt sind, ausführen. Als Bonus gibt's noch ein paar Sample-Beispiele und das Spiel LETS FROG in 3D, das "Frogger" nachempfunden ist. Es ist also bestimmt für jeden etwas dabei! Mit ausführlicher schriftlicher Bedienungsanleitung.

Best.-Nr. AT 116

DM 19,90

## Bärenstarke Programme

Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die  
belegte Postkarte

Beachten Sie auch die neuen  
Produktinformationen

Power per Post - Postfach 1540 - 7518 Bretten

## Die Außerirdischen

Für alle Adventure-Freies, oder die es erst werden wollen, ist dies nach langer Zeit das Warten wieder eine große Herausforderung. Kurz zur Story ohne natürlich viel zu verraten: Nur Sie können die Menschheit vor dem Aussterben retten. Dazu ist es aber notwendig, die Zeitschneise, die schon etwas verstaubt in der Garage steht, wieder fest zu machen. Begeben Sie sich in die Zukunft und in die Vergangenheit. Können Sie hinter das Geheimnis der Außerirdischen, Die Reise führt Sie in das Jahr 1200 zu den Pyramiden, in die Jahre 1876-78 in den wilden Westen, in das Jahr 1941 und in die Zukunft des Jahres 2003. Nun sind Sie gefragt, lieber Adventure-Freund.

Best. Nr. 148

DM 24,80

## DYNATOS V. 2.0a

Wenn Sie ein Programm zur Manipulation von Diskettensektoren suchen, können wir Ihnen DYNATOS empfehlen. Damit ist nicht nur das EINSEHEN, VERÄNDERN UND SCHREIBEN von Sektoren möglich, Sie können in Decimal, Hexadecimale, Dual, ASCII, Bildschirmcode und in Disassembler-Modus nach einer ZEICHENFOLGE SÜCHEN, BACKUPS der Sektoren aufteilen, Sektortypen leicht miteinander VERKNÜPFEN mit dem CALCULATOR Umrechnungen verschiedener Sektoren AUSDRUCKEN, die VTOC VERÄNDERN, FORMATIEREN, REIN KEN, die DISK MAP anzeigen, Dateien UMBENENNEN, einen BINARDATEIBACKUPLADER nutzen, ein Basic Programm in eine BOOTDISK VERWANDeln, die HAPPY SPEEDY/TURBO manipulieren, einen eigenen SEKTORKOPIERER in Anspruch nehmen und und und. Ein äußerst vielseitiges Programm, das jeder ATARIler gebrauchen kann.

Best. Nr. AT 179

DM 29,80

## KrIS

### Kraftfahrzeug-Kosten-Informationen-System

Wer sich beruflich oder privat mit Kraftfahrzeugen beschäftigt, kann jetzt auf das Programm "KrIS" zurückgreifen. Es vermittelt für jedes Fahrzeug ausgewählte Stammdaten, erlaubt die Betriebs- und Kapitalkosten und wertet diese aus. KrIS ist ein durchgehend über Bildschirm- und Ziffernmenüs gesteuertes Programm, mit dessen Handhabung man schnell vertraut ist, da alle Funktionen übersichtlich und logisch gegliedert sind. KrIS hat drei Funktionsbereiche:

- die Verwaltung der Stammdaten für jedes Fahrzeug
- die Dateneingabe

- die Auswertung der Kosten nach absoluter Höhe (DM) mit prozentualer Verteilung und als spezifische Größen (DM/km)

Das Programm wird mit einer ausführlichen deutschen Anleitung ausgeliefert. Sie benötigen das Turbo-Basic und einen Epson-FX-80-kompatiblem Drucker.

Best.-Nr. AT 183

DM 24,80

## Lieber Atari-Freund,

sollten Sie sich bald auf einer einsamen Insel erholen, vergessen Sie nicht das neue ATARI magazin mitzunehmen.

Es lohnt sich auf jedenfall, laut Computerzählung sind wieder über 24000 Wörter in dieser Ausgabe zusammengekommen.

Dies bedeutet aber auch wieder, sicherlich zur Freude von Ihnen, daß das Magazin wieder 52 Seiten aufweist.

Damit dies eber alles finanziert werden kann, starten wir unser

### 2. Solidaritätsangebot "Gemeinsam sind wir stark".

Ich hoffe das diesmel elle User dieses Angebot wahrnehmen.

Dies ist auch wichtig in Hinblick auf die jetzt kommende warme Jahreszeit.

Hitze, Schwimmbad, Biergarten und vielleicht die einseme Insel sind in dieser Zeit angesagt, aber es wird Ihnen bestimmt auch noch Zeit für Ihr Hobby bleiben.

Und mit Ihrer Hilfe und Ihren Solidaritätsbestellungen werden wir euch den noch so heißesten Sommer überleben.

Was den Fragebogen anbelangt, wurden wir regelrecht von der regen Teilnahme überrascht. Aus Zeitgründen erfolgt eine Auswertung in der nächsten Ausgabe.

Jetzt aber genug für heute, ich möchte Sie nicht mehr länger von der Lektüre des ATARI magazin's abhalten.

Ich wünsche Ihnen eine schöne Urlaubszeit und viel Spaß mit dem neuen Magezin

Werner Rätz

Werner Rätz

HEPMANN der User



## INHALT

Games Guide	S. 4-5
Tips & Tricks	S. 6-11
Kommunikationsecke	S. 12-18
Serien	
Quick Corner	S. 20-24
PPP-Angebot	S. 25
Strategiespiele Teil 5	S. 26-29
Grafik-Forth Teil 5	S. 30-32
Kleinanzeigen	S. 33
PD-Ecke	S. 34-35
Aktuelle Produktinformationen	
Player's Dream 3	S. 36
Library Disk 2	S. 37
Disk-Line 17	S. 38
Xtormer	S. 41
Hardware	S. 42-43
Praxistest:	
Diskmaster	S. 44
Neue Produkte	
VidigPaint	S. 46
Mission Zircon	S. 47
Paradise Part One	S. 48
Programmwetbewerb	S. 49
Aufruf zur Mitarbeit	S. 51
Highlights von PPP	S. 52

### STOP - STOP - STOP

Das ATARI magazin wird regelmäßig nur an Mitglieder oder Abonnenten verschickt.



## An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

### Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

**Power per Post, PF 1640**  
**7518 Bretten**

## Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

### Airwolf

\$6ff Lives

### Atomix

\$a92a auf \$99 setzen

### Das Supermodul AIRBALL

\$c204 Lives

\$df Energy

\$3f55 auf \$a,ea setzen =  
unst

\$402b auf \$a,ea,ea,ea  
setzen

### Atztec Challenge

\$38ac auf \$0c setzen und  
man wird unsterblich.

### Ardy tha Aardvark

Die Level kann man mit  
einem Sprung nach \$304e  
erhöhen. Die Level stehen  
in \$9b, die Leben in \$62

### Bluul Maxxi (Indiziert)

Man sollte bei diesem Spiel  
\$2a1c auf \$60 setzen, um  
unsterblich zu werden.

### 3-D Pac+

Lives \$633

### Conan

wird leichter, wenn man die  
Leben in \$34b, den Level in  
\$34c oder die Schwerter in  
\$34d,e etwas erhöht

### Defender

Bei Defender stehen die Leben  
in \$9e, die Bomben in  
\$a5

### Dropzone

Bei Dropzone wird man mit  
\$314d->4c,57,31 unsterb-  
lich.

### Monster Hunt

Level \$24d5 max. \$16

Lives \$24d9 max. 09

### Pogotron

Lives \$bfb

### Zauberball

Lives \$60cb

### Speiunker

Lives \$cb

### Pac man

Lives \$2c

### Mission Shark

Im Titelbild "JPELC" ein-  
geben und Energie wird ben und mit den gewünsch-  
ten Level abgezogen

### Fred...:

Im Titelbild "CHAOS" einge-  
ben und mit den gewünsch-  
ten Level auswählen.

## - Das CIA-Abenteuer -

lege plakette, gehe gebäude, untersuche gleitueren,  
drucke knopf, gehe gleitueren, nimm etui, n, o, öffne  
holztuer, gehe holztuer, untersuche mahagonisekretaer,  
nimm briefbeschwerer, knacke fach, lege briefbeschwerer,  
nimm bettenen, lies notzbuch, w, w, w stecke bettenen,  
video, o, gehe gleitueren, drucke zwei, n, n, nimm  
fernseher, untersuche monitor, s, w, öffne toilette, lege  
etui, BOND 007, nimm nylonseil, o, s, wirf nylonseil,  
haken, geh nylonseil, o, o, nimm bild, lege bild, nimm  
kapsel, s, s, w, nimm rasierklinge, o, s, nimm auswels, w,  
drucke knopf, o, n, n, w, e, w, nimm gehäuse, drucke  
knopf, gehe gebäude, w, lege fernseher, o, gehe  
gleitueren, lege gehäuse, lege rasierklinge, drucke  
zwei, n, w, gehe toilette, nimm tasche, nimm besen, nimm  
handschuhe, ziehe hebel, leg handschuhe, w, s, s, nimm  
rasierklinge, zerschneide tasche, lege rasierklinge, nimm  
cassette, drucke eins, n, w, stecke cassette, video,  
spiele video. Jetzt wird eine Zahl preisgegeben, die man  
sich unbedingt notieren sollte. O, öffne skulptur, lege  
besen, nimm markstueck, gehe gleitueren, drucke zwei,  
n, stecke markstueck, automat, nimm kaffee, lege kapsel,  
s, drucke eins, n, nimm kunststoffkarte, geh gleitueren,  
drucke drei, nimm rasierklinge, nimm gehäuse, n,  
stecke kunststoffkarte, schütz, öffne zahlenschloss. Jetzt  
die Zahl eingeben, die man sich mal vor geraumer Zeit  
notierte. Gehe Tuer, o, n, zerschneide glaskasten, drucke  
knopf, und das Ende genießen !!!

## TIPS ZU "A HACKER'S NIGHT"

Olag Bormann schrieb im Atari-Magazin Nr. 5, daß er die Passwörter für das AMC-Spiel "A Hacker's Night" sucht. Da nur die Passwörter aber schon so ziemlich überall veröffentlicht wurden und man schnell wieder auf einige Probleme stößt, habe ich mir gedacht, daß ich neben den Passwörtern noch weiterführende Tips gebe. Eines muß ich aber gleich vorweg sagen: Auch mir ist noch keine Komplettlösung gelungen, nur eine annähernde.

Nun aber zum eingemachten: Um ins System zu kommen gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder per Passwort/Login oder per Erzeugung eines Fehlers. Hier erstmal die Passwörter:

Login: Gast, Passwort: Herbert; Login: Raindorf-Soft, Passwort: Geo; Login: Stürmer, Passwort: 405611

Le nachdem, welches Login/Passwort man wählt, man später die Möglichkeit, mehr herumzumanipulieren. Mit "Gast" kann man noch am meisten manipulieren.

Daneben gibt's aber noch eine Tastendruckkombination, die auch im normalen Basic einen Fehler erzeugt. Ein Druck gleichzeitig auf die Tasten "Control" und die Ziffer "3", der Fehler wird hier natürlich simuliert und man kommt in den "Garnix-Monitor", von wo aus man seine Reise durch den Datenwald fortsetzen kann.

Jetzt solltest Du, lieber Leser, erstmal wieder spielen und erst wieder weiterlesen, wenn Du nicht mehr weiterkommst.

Normalerweise kann man in den Menüs per Eingabe eines "?" plus Druck auf die Return-Taste die möglichen Befehle auf dem Schirm listen lassen.

Wenn Ihr per Passwort ins System gelangt seid, dann kommt Ihr ganz einfach in den "Garnix"-Monitor: Geht einfach ins Subdirectory (wie's geht, könnt Ihr später nachlesen) "Konto" und lest dort die Datei "Budget.Dat". Es tritt ein Fehler auf und Ihr landet im System-Monitor.

Im "Garnix Monitor" könnt Ihr nun die Zeit abschalten, die VTOC ändern, damit Ihr auch Zugriff auf gesicherte Dateien habt und den vorhandenen Virus zerstören, da Euch zum Verhängnis werden könnte.

In der VTOC sind die blinkenden Buchstaben versteckt. Einträge. Diese nur überschreiben, mit Großbuchstaben, denn kleine Buchstaben sind gelöschte Dateien! Soid Ihr damit fertig, einfach die Return-Taste drücken.

Mit "VEKTOR" erfahrt Ihr die Adresse, die normalerweise in der VBI-Adresse stehen müßte, ändert die VBI-Adresse mit dem Inhalt der Vektor-Adresse und der Virus ist gelöscht.

In der "Kontenverwaltung" hilft das Codewort "Pyramidos" sicherlich weiter...

Das interne Terminal wird abgeschaltet durch ändern der Werte in dieser Reihenfolge (wie sie auch im Spiel erscheinen):

1 E 0 1

Fahrt aber mit den Cursorstasten umher und ändert alle Werte, denn per Druck auf die Return-Taste werden die Werte übernommen, also erst zum Schluß die Return-Taste drücken!

Punkte gibt's für folgende Aktionen. Ich habe gleich noch die dafür vorgesehene Punktzahl dazugeschrieben (aber Achtung! Es gibt auch Aktionen, die Minus-Punkte einbringen):

- Virus zerstören: 100
- Eigenes Konto bessern: 50
- Raindorf-Soft Geld gutschreiben: 100
- AMC Geld gutschreiben: 150
- News lesen: 10
- Post lesen: 10
- Login Stürmer: 200
- Login Raindorf Soft: 200
- Passwort Pyramidos: 150
- VTOC richtig geändert: 200
- Knobel gestartet: 50
- Login umgangen: 250
- Utility gestartet: 50
- Zeitlimit entfernt: 100
- Cass.Txt gelesen: 10
- Bimbodos gelöscht: 50
- Dispat gestartet: 40
- Internes Terminal abgeschaltet: 100
- Post verschickt: 25
- Wie kann man Texte lesen und starten werden?
- Sicherlich einige Fragen, und wie kann man die Subdirectory wechseln?
- Nun, wechseln der Subdirectories geht folgendermaßen:  
"GO XXX"

Woher XXX für den neuen Subdirectory-Namen steht, z.B. KONTO.

Starten kann man Programme mit

"RUN XXX"

hier steht dann XXX für den entsprechenden Filenamen. Lesen geht auf die gleiche Weise:

"LIST XXX"

So, ich hoffe, daß ich einigen Fans dieses Spieles weiterhelfen konnte oder einige neue Interessenten für dieses Spiel gelockt habe. Wirklich, es ist ein Spiel, das sich lohnt, nicht bummelt, sondern aus der Wirklichkeit gegriffen mit Lerneffekt und humorvoller Unterhaltung.

In diesem Sinne, frohes Hacken im AMC-Clubcomputer mit "A Hacker's Night" wünscht euch

Markus Röner

## Numtris

Wenn man herabfallende Steine gegen andere Steine oder die Wand steuert, dann wird das ganze langweiliger und man kann gut nachrechnen, wohin der Stein platziert werden soll. Allerdings muß man beachten, daß alles wieder seine normale Geschwindigkeit erreicht, wenn man den Stein wieder in eine freie Fallbahn lenkt.

## Monster Hunt

Versteckte Schatzkammern kann man ganz leicht finden. Denn die Plätze, unter denen sich eine Schatzkammer befindet, haben eine obere Rand noch einmal einen kleinen Strich, den man beim vergleichen mit den anderen Steinen auf dem Schirm schnell erkennt.



## Gigeblast

Zu Beginn eines Levels, wenn das Feld noch nicht scrollt, kann man eine Menge Punkte holen, wenn sich ein Radar auf dem Schirm befindet. Denn jeder Treffer auf dieses Teil ergibt 30 Punkte und der Radar ist unzerstörbar...

## Spider

Mit der Tastenkombination SHIFT/CONTROL/ESC, gedrückt im ersten LEVEL, kann man alle Screens abrufen und durchspielen.

## Pyremidos

Auf keinen Fall sollte man das erste Codewort eingeben wenn man das zweite nicht weiß. Das Spiel schaltet sonst in den schwersten Level. Der Ratte sollte man möglichst viele Edelsteine schenken, man wird durch eine leichtere Spielstärke belohnt.

Viel Spaß mit unserem neuen Games Guide wünschen Peter Eilert, Markus Röner, Frederik Holst und Thorsten Heibing.

## AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

**Aile Atariener sind desheib aufgerufen, an ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.**

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

**Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufsgutschein in Höhe von DM 20,-**

## Kennwort Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten



**Wir freuen uns auf ihre Post**

## Kleine TIPS

**Namen auf Diskette bringen:** Im DOS A anwählen, " ", NAME" eingeben, Return drücken.

**INPUT ohne Return:**

```
10 OPEN #1,9,0,"E"
```

```
20 INPUT #1,A
```

```
30 CLOSE #1
```

**Basic-Listschutz durch Variablenlistsperre:**

```
10 FOR X=130 TO 133
```

```
20 POKE X,128
```

```
30 NEXT X
```

**Graphikbildschirm einschalten, ohne den Inhalt zu löschen:**

```
GRAPHICS X+32 (X=0 bis 15)
```

**Automatisches RETURN ein:**

```
POKE 842,13
```

**Automatisches RETURN aus:**

```
POKE 842,12
```

## Tonerzeugung

Die alten ATARI-Computer hatten einen eingebauten Konsolenlautsprecher, der mit der Anweisung PRINT CHR\$(253) ertönte. Die neuen Computer haben diesen Lautsprecher zwar nicht mehr, man kann den Ton aber noch erzeugen, indem man den POKE-Befehl benutzt und damit zu den vier Tongeneratoren eine fünfte Tonquelle erhält. Probiert mal folgendes Programm aus:

```
10 FOR X=8 TO 255
```

```
20 POKE 53279,X
```

```
30 NEXT X
```

## Drucker oder Bildschirm

Wenn in einem Programm entschieden werden soll, ob ein Text auf dem Bildschirm oder Drucker ausgegeben werden soll, muß man nicht jedes Mal LPRINT statt PRINT benutzen. Es reicht aus, die Zeiger des Editor-Handlers auf die Druckroutine zu setzen. Dazu legt man in der Adresse 838 (LO) eine 202 und in 839 eine 254 ab (normalerweise stehen hier 175 und 242). Jetzt wird alles, was mit der PRINT-Anweisung ausgegeben wird, an den Drucker weitergeleitet.

## Richtige Position

Manchmal muß man etwas im Textfenster immer wieder an einer Stelle ausgeben. Man kann zwar den POSITION-Befehl nicht benutzen, aber durch einen einfachen POKE ist es möglich, die Zeile zu bestimmen. POKE 656,x (Werte 0-3) bringt den Cursor in die entsprechende Zeile.

Thorsten Heibing

## Berichtigung zur Laufschrift

Die Zeilen 20-22 sind völlig überflüssig in der alten Version, keine Ahnung, wie ich dazu gekommen bin, diese einzufügen.

Da ich auch telefonisch eine Anfrage bekam, wie man das Programm im normalen Basic nutzen kann und ich mir sicher bin, daß sich das noch mehrere Fragen, hier die Lösung in reinem Basic:

```
10 REM *****
11 REM ' Laufschrift-Demo in Basic 1
12 REM ' von Markus Roesner 1992
13 REM ' * * * * *
14 REM
15 ? "Q-PEEK(88)+256*PEEK(89)
16 POSITION 0,0 ? "Laufschrift-Demo: Einfach, aber gut."
17 POKE 752,3 POKE 710,0
18 POSITION 2,5 ? "Programm (p) 1992 von Markus Roesner"
19 POSITION 2,7 ? "Exklusiv fuer das ATARI-Magazin Nr. 6"
20 W=PEEK(Q)
21 FOR I=0 TO 30
22 POKE Q+1,PEEK(Q+I)
23 NEXT I
24 POKE Q+30,W
25 GOTO 20
```

In Turbo-Basic kann man das Programm noch verkürzen, indem man das "PEEK(88)+256\*PEEK(89)" durch ein "DPEEK(88)" ersetzt.

So, ich hoffe, daß jetzt keine Fragen mehr zu diesem Programm offen sind. Falls doch, dann gehen wir eben nächstes Mal nochmal drauf ein.

Viele ATARIanische Grüße sendet Markus Roesner

## Achtung Fehlerteufel!!!

Im letzten ATARI-Magazin hat sich ein Fehler bei der Prüfsumme der Adventure-DL eingeschlichen. Ich habe diese Prüfsummen mit einem eigenen Programm errechnet und leider eine falsche Version verwendet. Hier die korrekten Werte:

```
10 <VN>, 20 <YX>, 100 <SU>, 110 <CC>, 120 <SX>, 130
<NU>, 160 <DA>, 165 <ZB>, 170 <DB>, 175 <LT>, 180
<KO>
```

Florian Baumann

## Touch Tablet Steuerung

Hallo liebe Freunde, heute will ich euch zeigen, wie einfach es doch ist, das Touch-Tablet, auch bekannt als Maltafel, abzufahren.

Die X-Koordinaten werden in Paddle(0) gelegt, die Y-Koordinaten werden in Paddle(1) abgelegt. Das sind aber Werte für den Atari-Artist. Wenn man das ganze jetzt in Basic, wie im vorliegenden Programm, in Grafikstufe 0 verwenden will, muß man eben die entsprechende Position errechnen lassen. Will man das Programm in andere Grafikstufen übertragen, dann muß man diese Zeile ändern.

Auch kann man, was in diesem Programm nicht berücksichtigt ist, die drei Taster, die man alle drei anders belegen kann, abfragen. Das geht am besten über

STICK(0)

Folgende Werte haben Bedeutungen:

15 = keiner der drei Taster

14 = Taster am Stift

11 = linker Taster am Tablet

7 = rechter Taster am Tablet

Wenn man das Programm startet, dann kann man den Cursor über das Schirm laufen lassen. Eine reale Vorstellung in Programmen könnte man dies doch als Menüauswahl nehmen, eben wie beim CITIBANK-Teil da, wo man nur noch auf eine Stelle tippen muß.

Negativ fällt eigentlich nur auf, daß der Cursor von Zeile zu Zeile einfach an eine andere Stelle springt. Eine Lösung, wie man dieses Problem beiseite schaffen kann, habe ich euch schon. Das kommt aber erst nächstes Mal, arbeitet erstmal ein wenig mit vorliegendem Programm.

Viel Spaß wünscht Euch

Markus Rösner

```
20 IF X1>39 THEN X1=39
21 IF X1<0 THEN X1=0
22 IF Y1>22 THEN Y1=22
23 IF Y1<0 THEN Y1=0
24 POKE 84,Y1:POKE 85,X1
25 POSITION X2,Y2:?" "
26 POSITION X1,Y1:?" "
27 X2=X1:Y2=Y1
28 GOTO 17
```

## TIPS & TRICKS

Es gibt noch eine andere Möglichkeit, den Cursor auszuschalten, als über die Speicherstelle 752. Wenn man in die Stelle 755 eine Null ablegt, dann ist es nicht mehr möglich, inverse Zeichen darzustellen, die Zeichen werden normal dargestellt (ein Inverses A wird zu einem normalen A usw.). Da der Cursor ja eine inverse Leerstelle ist, verschwindet dieser dann. Wenn in die magische Speicherstelle 755 eine Vier gepoket wird, dann stehen alle Zeichen Kopf.

## CX-85 Utility

Dieses Utility soll es allen CX-85 Besitzern ermöglichen, ihr Gerät sinnvoll einzusetzen. Man kann nun der Tastatur Makros zuweisen, die dann mittels VBI ausgegeben werden. Tippen Sie zuerst das Listing mit dem ATMAS-II ab. Der zweite Teil stellt die Tabelle mit den Makros dar.

**AUFBAU.** Das erste Zeichen muß immer SPACE sein. Dann darf ein beliebiger Text bis zu 10 Zeichen folgen. Danach kommt das Schlußflag \$9b. Hiernach muß die Länge des Textes ohne das entfallende SPACE folgen. Jetzt muß der Rest bis zu 13 Zeichen mit Nullen aufgefüllt werden. Die Reihenfolge der Tasten richtet sich nach den Werten, die der STICK-Befehl ausgibt, d.h. zuerst DELETE, dann 3,4,5 usw. Das Programm ist für Port 2 ausgerichtet. Wenn Sie die Tabelle eingegeben haben, speichern Sie zuerst das Hauptprogramm von \$600 bis \$687 unter dem Namen CX85UTI.COM. Dann speichern Sie die Tabelle ab. Diese muß nicht bei \$A800 liegen, sie ist frei verschiebbar.

**AUFRUF von TURBO-BASIC:** Laden Sie das Hauptprogramm mit BLOAD. Dann muß die Tabelle ebenfalls mit BLOAD eingeladen werden. Dann erfolgt der Aufruf mit X=USR(\$600,Startadresse). Nun können Sie die Tasten benutzen.

Viel Spaß noch mit diesem Utility!

Frederik Holst

```
10 REM *****
11 REM * Anwendung des Touch-Tablets
12 REM * in Basic als Cursorposition
13 REM *ierung, 1992, Markus Roesner
14 REM *****
15 REM
16 ? "P" POKE 752,3:POKE 710,3
17 X=PADDLE(0):Y=PADDLE(1)
18 IF X=228 OR Y=226 THEN 17
19 X1=(X-10)/5:Y1=23-(Y-20)/8
```



## CX-85 UTILITY

```

* CX-85 UTILITY
* ERSCHEINTE ER DEN TASTEN
* MAKROS ZU DEFINIEREN
* TASTE ESCAPE UND NULL NACH
* DEN DICHTEN EFFEKT
*
* WRITTEN ON 18/19.2.1992
* BY POWERSOFT FREDERIX ROLET
* ULSTER-GRUNTWER STR. 181
* W-2122 LAUTERBURG
* TEL. 04381/7481
*
ORD 00000 *PROGRAMM LIEGT IM PAGE 012
PLA
PLA
STA A-2 *TABELLEN
STA RET2+2 *ADRESSE
STA RET3+2 *ROLLEN
PLA
STA A-1
STA RET2-1
STA RET3-1
LDA #0
STA MERK4
STA $D40E
TAX
LDA #N
STA 549
LDA #N R1
STA 549
LDA 464
STA $D40E
RTS *VBI VORBEREITUNG
*UND TSCHESS
N LDA R5
STA MPXK
LDA #0
LDY #0
LDA 445 *ABFRAGE OB
CMP #1 *TASTE GEDRUCKT
BEQ END1 *ENTPRELLT ?
CMP #1
BEQ END1
LDA #1 *PRELL-FLAG
STA MERK2 *SETZEN
LDA 833
BEQ 8
STA MERK1
LDY #0
INX *TEXTPOSITION
*BERECHNEN
INX
INX
JMP A
QA
QA
LDY #0
LDA $FFFF,X *TEXT AUSGEBEN
CMP #555
BEQ ERD2
STA (94),Y
INX
INX
JMP A
END2
RET2 INX *SCREENPOSITION
LDA $FFFF,X
BEQ END
LDA MERK
STA $FFFF,X
STA R5
*AKTUALISIEREN
END JNY $E462 *UND TSCHESS
END1 LDA #0
STA MERK2
JMP $E462

```

```

MERK2 DFB 0
MERK3 DFB 0
MERK4 DFB 0
*
ORG $A990 *RIER ODER ANDEREN
*STATT DIF TABELLE
TEXT ABC & LOAD'D:4 *TEXT
DFB $B8 *EROFLAG
DFB 7 *LAENGE
DFB 0,0,0 *BIS AUF 13 BYTES AUFFUELEN
DFB $B8
DFB 3
DFB 0,0,0,0,0,0,0,0
ABC & BUNH
DFB $B8
DFB 3
DFB 0,0,0,0,0,0,0,0
ABC & LISTA
DFB $B8
DFB 4
DFB 0,0,0,0,0,0,0,0
ABC 44 *INSTRUMENT
DFB $B8 *TASTEN
DFB 0
DFB 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
*
AUFBAU DFB TABELLE:
*
*ERSTES ZEICHEN DIESE SPACE
*GIBT SIE ZU 10 ZEICHEN TEXT
*DISPILG-BIS
*LAENGE OHNE LEERZEICHEN AM ANFANG
*RECHNEN BYTES BIS 13 MIT 0 AUFFUELEN.
*FREDEIX ROLST

```

## HORIZONTALES FINESCROLLING

Daß horizontales Finescrolling, wenn es richtig funktionieren soll, nur in Maschinensprache, also Assembler hinzuzulegen ist, ist sicher vielen bekannt. Mit einem Trick geht es jedoch auch in Turbo-Basic, und zwar mit der Pause 0-Funktion. Im folgenden Beispiel wird ein Bildschirm in Graphics 8 erzeugt, in dessen unterster Zeile eine Laufschrift vorbeiscrollt, die sogar mehr als 256 (nämlich bis 500) Zeichen enthalten kann. Diese Zeichen müssen im TXT\$ stehen und gleich im Bildschirm (internem) Format dort hineingeschrieben werden. Mit diesem Trick läßt sich so manches Titelbild eindrucksvoller gestalten!

```

10 REM SAVE "D\FINESCR.TUR
10 REM *****
20 REM * HORIZONTALES FINESCROLLING *
30 REM * MIT DER PAUSE 0 - FUNKTION *
40 REM *****
50 REM *ACHTUNG, das ist Turbo-Basic*
60 REM *****
70 GRAPHICS 8+16 DL=DPEEK(560)
80 REM DISPLAY-LIST VERAENDERN
90 POKE DL+196,86
100 REM Grafikstufe. 80+ANTIC-Kommando
110 POKE DL+197,0:POKE DL+198,128

```

```

120 REM Adresse des Scrollstrings.
130 DIM TXT$(500),A$(40)
140 FOR I=1 TO 11,READ A$
150 TXT$(LEN(TXT$)+1)=A$
60 NEXT I
170 REM STRING AN SCROLLPOSITION UND
180 REM IN INTERNE ZEICHEN UMWANDELN
190 FOR I=%1 TO LEN(TXT$)
200 POKE 128*256+20+I,ASC(TXT$(I,6))-32
210 NEXT I
220 REM ADRESSE ZUM VERSCHIEBEN
230 ADD=DL+197:C=%0
240 DO
250 IF PEEK(753)=3 THEN GRAPHICS 0:END
260 FOR I=7 TO %0 STEP -.1
270 REM SCHIEBEREGISTER ANSTEUERN
280 PAUSE %0:POKE 54276,I
290 NEXT I
300 IF C>255 THEN GOSUB 360
310 POKE 54276,B:POKE ADD,C
320 C=C+%1:I=(PEEK(DL+198)-128)*256
330 IF I>LEN(TXT$)+20 THEN GOSUB 390
340 LOOP
350 REM WENN STRING LAENGER ALS 256 Z
360 POKE DL+198,PEEK(DL+198)+1:C=0
370 RETURN
380 REM ZEIGER AUF DEN ANFANG ZURUECK
390 C=0:POKE DL+198,128:POKE ADD,C
400 RETURN
410 DATA WIR PRAESENTIEREN DAS NEU
420 DATA E SOFTSCROLLING OHNE MASCHI
430 DATA NENSPRACHE IN TURBO-BASIC
440 DATA . HIERMIT IST ES AUCH MOEG
450 DATA LICH MEHR ALS NUR 256 ZEI
460 DATA CHEN ZU SCROLLEN (MAX. 500)
470 DATA . ES LEBEN DIE ATARI 8-BIT-
480 DATA COMPUTER!!! GRUESSE AN POW
490 DATA ER PER POST IN BRETTEN. GE
500 DATA SCHRIEBEN IM MAERZ 1992 EN
510 DATA DE DIESESE SCROLLTEXTES.
    
```

## UHRZEIT

Das Programm zeigt die Zeit mit laufender Sekundenanzeige.

```

110 PROC UHR
120 REPEAT
130 IS=""A" ZEIT$=TIMES
    
```

```

140 POS 30,20:ZEIT$(1,2);":":ZEIT$(3,4);":":ZEIT$(5,6)
150 IS=INKEY$
160 UNTIL ASC(IS)>47 AND ASC(IS)<51
170 ENDPROC
    
```

### Für die Einsteiger noch einige Erläuterungen:

Das Modul enthält eine Endlosschleife die solange durchlaufen wird, bis der Benutzer eine der Ziffern 1,2 oder 0 drückt. Dies aktiviert die INKEY-Funktion und weist das Programm an, die Schleife zu verlassen. Wie Sie sehen, wird die Schleife auch zur Eingabebegrenzung verwendet, sodaß im Hauptprogramm gleich mit der Auswertung der Eingabe fortgefahren werden kann. Die Bedingung der UNTIL dient hier nur als Beispiel und ist entsprechend der Auswahlbedingungen Ihres Programmes zu wählen.

Die Spezialvariable INKEY\$ wird verwendet, um die Tastatur abzufragen, ohne das Programm anzuhalten. Weil die Bedingung zweimal abgefragt wird, INKEY\$ jedoch bereits nach der ersten Abfrage einen Leersinnig ("") enthält, wird die Hilfsvariable IS eingesetzt. Die zweite Spezialvariable TIMES\$ enthält die Zeit in der Form hhmmss. Da es jedoch nicht möglich ist, einen Teil dieser Variablen (z.B. TIMES\$(1,2)) anzusprechen, wird deren Inhalt in der Hilfsvariablen Zeit\$ abgelegt. Aufgerufen wird die Prozedur mit EXEC UHR. Darüberhinaus müssen Sie für die Dimensionierung der beiden Hilfsvariablen ZEIT\$(6) und IS(1) sorgen. Ein Beispiel für den Aufbau eines entsprechenden Hauptprogrammes:

```

10 DIM ZEIT$(6),IS(1)
20 CLS: INPUT "Zeit (hhmmss): ",ZEIT$
30 TIMES$=ZEIT$:POKE 752,1
40 DO
50 CLS
60 POS.12,6:"1 - Programm A"
70 POS.12,7:"2 - Programm B"
80 POS.12,9:"0 - Ende"
90 EXEC UHR
92 IF IS="0" THEN EXIT
94 ON ASC(IS)-48 EXEC PROC_A,PROC_B
98 LOOP
99 POKE 752,0:END
210 PROC PROC_A
220 CLS:"Programm A":GET EIN
230 ENDPROC
310 PROC PROC_B
320 CLS:"Programm B":GET EIN
330 ENDPROC
    
```

Der Befehl "TIMES=" in Zeile 30 dient zum Stellen der Uhr.

## Tip zum Programm "Grafik laden" von Herrn Matzat im Heft 5/92

1. Bei PUT und GET können die Variablen, durch einen Belstrich getrennt, geschrieben bzw. gelesen werden; z.B. PUT #%1,COL3,COL0,CDL1,COL2. Die entsprechenden POKE-Befehle lauten dann POKE 708,COL0, POKE 709,COL1, POKE 710,COL2, POKE 712,COL3. Zu bemerken wäre noch, daß sich nicht bei allen Grafikfenstern die Farbbyte am Ende befinden. Wollen Sie z.B. Bilder aus "Die dunkle Macht des Unnaght" ansehen, so müssen Sie den GET-Befehl vor den BGSET-Befehl setzen.

2. GET KEY wartet auf Tastendruck und weist der Variablen, in diesem Falle KEY, den ASCII-Wert der gedrückten Taste zu. Die Speicherzelle 764 enthält den Testaturocode der zuletzt gedrückten Taste, der aber nicht den Standard-Code, sondern den Atari-spezifischen Code enthält. Im ggst. Fall genügt es, zwischen Repeat und Until GET KEY zu setzen. Würde jedoch die Speicherzelle 764 abgefragt (UNTIL PEEK(764)<255, dann dürfte der Befehl "POKE 764,255" nicht innerhalb der Schleife verwendet werden, sonst wäre sie eine Endlosschleife.

3. In Prozedur- und Variablennamen sind außer den Buchstaben und Ziffern nur das Unterstrichungszeichen (SHIFT -) zulässig. Da jedes andere Zeichen einen ERROR produziert, handelt es sich hier um einen Schreibfehler.

Alfred Zögner

## AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

Die Einstelger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einstelgerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

**Kennwort: Tips & Tricks**

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

## GRAPHICS 15 mit Textfenster in konstanten Farben

Bienaehe jeder hat sich sicherlich schon darüber geärgert, daß in GRAPHICS 15 der Grafik-Bildschirm und das Textfenster keine unabhängigen Farbgeregister besitzen. So kommt es sehr häufig dazu, daß beim Erledigen von Grafiken, das Textfenster so ungünstige Farbkontraste annimmt, die das Lesen von Schrift unmöglich machen. Gerade bei der Programmierung von Grafik-Adventures kann das sehr lästig werden. Abhilfe schafft hier die vorliegende Routine, die das Textfenster, unabhängig von den Inhalten der Farbgeregister, in konstanten Farben (Schwarz/Weiß) hält. Als Tip: Spielern Sie die interessanten Zeilen mit LIST'D:DLI.LST",31010,31050 als List-File ab. Sie brauchen es dann nur mit ENTER'D:DLI.LST" in Ihr Programm einzuladen. Bitte beachten Sie, daß vor dem Aufruf der INIT-Routine der GRAPHICS 15-Befehl stehen muß.

Stefan Sölbrandt

### Textfenster in konstanten Farben

```

10 REM .....
20 REM Tips & Tricks von
30 REM Stefan Sölbrandt
40 REM .....
100 GRAPHICS 15:GOSUB 31010:REM Erst der GRA-
    PHICS-Befehl
110 FOR E=1 TO 3:COLOR F FOR Z=0 TO 10:PLOT
    0,F:20+Z:DRAWTO 159,F:20+Z:NEXT Z:NEXT F
115 ? "im Textfenster passiert nichts!"
120 FOR I=708 TO 712:POKE I,PEEK($3770):NEXT
    I:GOTO 120
31000 REM .....
31005 REM DLI-INIT
31008 REM .....
31010 DIM DLI$(16):RESTORE 31050:FOR I=1 TO
    16:READ D DLI$(I,)=CHR$(D):NEXT I
31020 HI=INT(ADR(DLI$)/256):LO=ADR(DLI$)-256:HI
31030 POKE 54266,64:POKE 512,LO:POKE 513,HI:
    POKE PEEK(560)+256*PEEK(561)+168,142: POKE
    54266,192
31040 RETURN
31050 DATA 72,169,0,141,10,212,141,24,208,169,10,
    141,23,208,104,64
    
```

# Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

## LESERFRAGEN

Hier wieder Fragen von einigen unserer Leser und die Antworten dazu:

### Neuer Drucker

Christian Lorenz aus O-Landau möchte sich einen neuen Drucker zulegen und hat ein paar Fragen dazu. So will er wissen, ob man auch einen Tintenstrahldrucker betreiben kann.

**Antwort:** Ja, man kann. Besonders günstig ist es, wenn der Drucker EPSON-kompatibel ist und einen entsprechenden Befehlssatz hat. Ein Extra-Drucktreiber ist dann nicht nötig, da EPSON-kompatible Drucker von den meisten Textverarbeitungsprogrammen unterstützt werden.

Dann fragt er, ob es bei einem 24-Nadel-Drucker mit erweitertem EPSON Befehlssatz ESC/P2 Einschränkungen gibt.

**Antwort:** Das hängt vom Treiberprogramm des Textverarbeitungsprogramms ab. Wenn es genug Funktionen zuläßt, kann man praktisch alles nutzen.

Beim StarTexter kann man z. B. höchstens 10 Befehlsfunktionen einstellen. Weiter stellt er die Frage, welche Unterschiede es beim Ausdruck zwischen 9- und 24-Nadeln gibt.

**Antwort:** Die Qualität der Buchstaben ist beim 24-Nadel-Drucker kaum noch von der echten Schreibmaschine zu unterscheiden, während man beim 9-Nadel-Drucker noch etwas von der Punktmatrix sieht.

Der 24-Nadel-Drucker kann Grafiken in höherer Auflösung ausdrucken als der 9-Nadel-Drucker. Beim Ausdruck über 9 Nadeln werden die Bilder beim 24-Nadel-Drucker allerdings nach unten etwas in die Länge gezogen. Die meisten Bilderausdruckprogramme für den XL/XE sind jedoch auf 9-Nadel-Drucker eingestellt.

## Ultracopier

Als letztes will er wissen, ob das Programm Ultracopier mit der XF 551 läuft. **Antwort:** Dazu ist zu sagen, daß dies nur möglich ist, wenn das Laufwerk eine Speedy- oder Happy-Erweiterung hat. Auf der Floppy 2000 Mult er leider nicht.

## Anwenderprogramme

Gerhard Roth aus O-Sonneberg erkundigt sich nach geschäftlich nutzbaren Programmen bei PPP.

**Antwort:** Da haben wir als erstes und leistungsfähigstes den Work-Shop-Manager, mit dem man kleine bis mittlere Handwerksbetriebe und Kleinunternehmen vollständig verwalten kann (eine gesonderte Vorstellung folgt in Kürze im ATARImagazin).

Dann gibt es noch FiPuS (Finanz-Planungs- und Steuerungs-System), mit dem die Überwachung der Finanzen und Auswertungen möglich sind, und KriS (Das Kraftfahrzeug-Informations-System), mit dem man die Auto-kosten verwalten kann.

An beide Personen und auch den künftigen Fragen nochmal die ausdrückliche Bitte: Legt entweder einen frankierten Rückumschlag oder zumindest Rückporto bei! Es kostet sonst nur Zeit und überflüssigen Aufwand. Danke. Bis demnächst und Good Bye!

Thorsten Halbing

## Aufruf an alle Leser

Diese Seiten sollen der Kommunikation zwischen den XL/XE-Usern dienen.

Schreiben Sie uns einfach was Ihnen auf dem Herzen liegt.

Sollten Sie zu den hier abgedruckten Fragen eine Antwort wissen, schreiben Sie einfach diesen Usern. Sie werden für Ihre Antwort dankbar sein.

## Kindergartencomputer

Ich muß gestehen, daß mich diese unqualifizierte Aussage d e a nicht



genannten Herrn im Magazin Nr. 5 sehr störte. Als Besitzer eines Atari ST mußte er doch eigentlich wissen, daß die Leistungsfähigkeit seines Computers

auf Erfahrungen basiert, die mit der Entwicklung der kleineren Meschinen gemacht wurde. Als die Kleinen damals auf den Markt kamen, waren sie ihrer Zeit weit voraus. Ein Rechner der bereits über eine Speicherkapazität von 64 Kbyte verfügte war zu dem Zeitpunkt ein wahres Wunder. Die einfache Möglichkeit der Programmierung sowie die erstaunlichen Grafikfähigkeiten setzten Maßstäbe in der Entwicklung der Computer. Das geplante Einsatzgebiet dieser Rechner sollte im wissenschaftlichen Bereich liegen und so gingen die ersten Atlaris auch an Universitäten. Der Preis des Rechners lag damals weit über dem doppelten Preis eines ST und das ohne Laufwerk. Wie kann man da von Kindergartencomputer sprechen. Er ist eben ein Stück Entwicklungsgeschichte und wie man sieht hat er heute noch seinen Platz unter den Leistungsriesen. Ob sich der ST so lange auf dem Markt halten kann wie der Kleine, muß er erst noch beweisen. Im übrigen hebe ich neben meinem kleinen XL noch einen aufgerüsteten 386er PC, der dem "Ham-computer ST" in Sachen Leistung, egal in welcher Hinsicht weit überlegen ist und mir käme nie in den Sinn über den ST Kindergartencomputer zu sagen. Deshalb resultiere ich aus der Aussage des Herrn XYZ, daß sein geistiges Niveau wohl kaum über das Megabyte seines Rechners reichen kann.

Peter Eilert

# Kommunikationsecke - Leserecke

## Carillon Printer

Aus Ihrer Leserecke habe ich gelesen, daß der Drucker Epson GX-80 nicht mit dem CARILLON PRINTER zusammenarbeiten soll. Laut Aussagen des Atari-Freundes Gunnar Scheer steht in seinem Heft nur, daß man nach der Abfrage nach dem Druckertyp '1025' eingeben soll.

Hierzu ist zu sagen, daß es sich bei der '1025' um einen Tippfehler von Herrn Scheer handeln muß, denn ein solcher Passus kommt in keiner Anleitung des CARILLON PRINTER vor. Um hier Klarheit zu schaffen: Beim Erststart der PRINTERS wird ein Konfigurations-Menü geladen. Hier wählt man zwischen Epson- und IBM-kompatiblen Druckern. Wenn man sich über den Standard nicht sicher ist, sollte man es zuerst mit Epson versuchen und einen Probendruck anfertigen. Gibt es hier Probleme, versucht man es mit dem IBM-Standard. Dazu muß man die Datei "USER-CNF.COM" vom DOS-Menü laden.

Sollte der Drucker dann immer noch nicht wie gewünscht drucken, kann man sich mit mir in Verbindung setzen. Naturgemäß können nicht alle Epson- und IBM-"kompatiblen" funktionieren, da es auch hier geringfügige Abweichungen im Standard gibt. Schicken Sie mir Ihr Exemplar des CARILLON PRINTER mit Ihrem Druckerhandbuch. Ich werde dann versuchen, den PRINTER anzupassen. Die Adresse: CDI Eschborn, Florian Baumann, Schöne Aussicht 56, W-6236 Eschborn 2.

## Rund um S.A.M.

### Hallo Ihr!

Erst einmal recht herzlichen Dank für Eure Mühe, unsere kleine Atari-User-Gemeinde zusammenzuhalten und weiter mit Programmen, Info's u.s.w. zu versorgen! Da ich Student bin, ist mein Geldbeutel zumeist gähnend leer, soll heißen: der Plektageier schwelgt permanent über meinem Kopf. Deshalb nehme ich diesmal nur

Euer Solidaritätsangebot wahr (s. meine Bestellkarte). Nichtsdestotrotz werde ich im nächsten Monat Euer Magazin-Abo nutzen (nur kann ich es mir im Moment eben nicht leisten). Also klar ausgedrückt: Ich bleibe Euch weiterhin treu.

So, nun etwas für Eure Kommunikationsecke, ich habe da ein Problem mit meinem Drucker (Star LC-10). Als Textverarbeitungsprogramm benutze ich den S.A.M. Texter aus Eurem Hause. Ebenfalls von Euch benutze ich das Centronics Interface II, das ich wie vorgeschrieben in den I/O-Port meiner Floppy (1050) gesteckt habe.



Nun mein Problem: Wenn ich das Interface im Port habe, kann ich S.A.M. weder booten noch laden. Wenn ich das Interface nach dem Ladevorgang einstecke, passiert es meistens, daß ich Texte nicht mehr einladen kann. Wenn ich das Interface einstecke, nachdem ich einen Text eingeladen habe, passiert es manchmal, daß der Drucker nicht druckt. S.A.M. meldet dann: 'Printer not ready', obwohl ich den Drucker eingeschaltet habe. Was kann die Ursache dieser 'Symptome' sein?

Nun noch etwas zum S.A.M.-Texter selbst: Den Texter finde ich sehr gut (habe mit ihm schon etliche Referate abgetippt). Aber ich habe da noch einige Kritikpunkte: Manche Buchstaben kann man nicht kursiv ausdrucken (z.B. das ß oder das ü). Schlecht finde ich auch, daß man in einem Text nicht mehrere Schriftgrößen gleichzeitig benutzen kann (wie es z.B. beim Textprogramm Speedscript 3.0 möglich ist). Ebenfalls schade finde ich, daß man Tasten

nicht mit definierten Zeichen belegen kann, sondern sich nur für Kursiv- oder Größenausdrucke entscheiden kann. Vielleicht nimmt sich ja mal ein verzerrter Programmierer meiner Kritikpunkte an, dann wäre der S.A.M.-Texter hyper-gigantisch.

Schließlich wurde ich mir beim Atari-Magazin mehr Programme zum Abtippen wünschen (wie früher beim alten A.M.). Ansonsten: Macht weiter so!

Ich verbleibe mit einem freundlichen Atari-Solidaritätsgruß!

Stefan Pydde

Hallo Werner,

wie besprochen sende ich Dir den Brief zurück.

Meine Antwort ist folgende:

1. Bisher habe ich noch nie von Problemen gehört, die SAM mit Epson-kompatiblen Druckern hatte. Die Probleme dürften also beim Centronics Interface liegen. Aber auch da gab es bisher noch nie Klagen und ich kann mir wirklich nicht vorstellen, wo die Ursache liegen könnte. Deshalb mein Aufruf an alle Leser: Wer schon einmal solche Effekte mit SAM und dem Interface beobachtet hat und eine Lösung dafür fand, möge sich doch bitte bei uns melden. Und noch eine Bitte an Herrn Pydde: Schreiben Sie uns doch mal, ob die Probleme auch mit anderen Programmen (oder z.B. bei LPRINT im BASIC) auftreten.

2. Es ist klar, daß SAM-Texter nicht der Weisheit letzter Schluß ist und daß es doch einiges zu verbessern gäbe. Aber dagegen spricht erstens, daß kein weiterer Speicherplatz zur Verfügung steht und zweitens, daß sich wohl kein Programmierer mehr dafür finden läßt.

Harald Schönfeld

## Leserbrief !!!

Hallo PPP, erstmal muß ich Euch loben, daß Ihr das AtariMagazin wieder habt aufleben lassen. Daß

## Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir extra eingerichtet, damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!

Auf diesen Selten können Sie voll zu Wort kommen.



Damit auch Sie immer das richtige Blatt haben, schreiben Sie uns!!!

Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere Interessente Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

**Kennwort: Kommunikationsecke**

## Preisausschreiben

**Lösung:** Das Einsenden des Fragebogens hat zur Teilnahme berechtigt

Die neue Preisfrage lautet: Wer gewinnt bei den Männern im Tennis die diesjährige French Open?]

Einsendeschluß ist der 1. August 1992

**Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:**

Aus Zeitgründen bin ich noch nicht zu einer Verlosung gekommen. Außerdem habe ich natürlich beim Fragebogen vergessen ein Feld einzubauen, in dem Sie die gewünschten PD's angeben können, falls Sie zu den Gewinnern zählen.

Die Gewinner werden bald von uns Post bekommen.

Werner Rätz

**Zu gewinnen gibt es:**

1. Preis Gutscheine im Wert von DM 100,-
  - 2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 25,-
  - 6.-20. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl
- Wir verlosen auch einen Sonderpreis:  
**Die Otec-Maus**  
Füllen Sie einfach den Fragebogen aus

# Kommunikationsecke - Leserecke

dies nicht von allen honoriert wird, ist schade. Besonders die ewigen Nörgler bringen immer wieder das gleiche Argument hervor: "Die Ausgabe 1, und für sowas DM 10,- verlangen, das ist unverschämte". Aber wenn ich mich nicht irre, kostet die Ausgabe Nr. 1 nur DM 5,-, und es gibt noch weitere Ausgaben, inzwischen die sechste.

Des inzwischen wieder zur Gewohnheit gewordene ATARImagazin bietet meiner Meinung für jeden Geschmack etwas, und auch für alle Schichten, damit meine ich Anfänger, Profis oder jemand, der sich z.B. nur für ein bestimmtes Gebiet interessiert, es ist doch echt alles dabei!

Die sogenannten Schummel-Pokes sollte man aber kürzen. Ich habe auch noch einen kleinen Text zu diesem Thema beigelegt, der meine Meinung zu diesen Teilen widerspiegelt und der hoffentlich auch den Weg ins ATARImagazin findet.

In mein Laufschrift-Programm haben sich leider auch Fehler eingeschlichen, die ich ebenfalls in einem Extra-Text erläutere.

Da auch genügend Software Nachschub aus eurem Heus kommt, kann man echt nicht klagen, lediglich der Brief von einem Herrn X in der Ausgabe Nr. 5, der die kleinen Ataris als Kindergartencomputer bezeichnet, hat mich zum Schmunzeln angeregt.

Nun denn, frohes Schaffen und schließt auch auch der Gemeinschaft an, sofern ihr das noch nicht getan habt!

Markus Rösner

## Schummel-Pokes

Sind Schummel-Pokes wirklich so toll?

Es gibt bereits eine Menge Spiele-Software auf dem XL/XE-Markt und mit Einführung verschiedener Freezer, wie dem "LDS-Freezer" oder dem "Turbo-Freezer" hat sich auch die, na ich sage dazu, Krankheit auch auf

den XL/XE übertragen, sich durch Eingabe von ein paar Ziffern unsterblich zu machen oder die Zeit anzuhalten usw. .

Doch bedenkt mal, ist das wirklich so toll? Denn wie ich finde, reizt ein Spiel nur solange, bis man alle Hürden hinter sich gebracht hat, was ja auch Sinn eines Spieles sein soll. Jetzt durch Eingabe von ein paar Ziffern unsterblich zu werden, da hat man ja nie mehr zu befürchten und man quält sich nur noch durch ein Spiel durch, wie ich finde und wie ich aus Erfahrung berichten kann.

Ehrlich, ich spiele nicht mehr mit Schummel-Pokes, das habe ich ein paar Mal gemacht, habe aber festgestellt, daß Spiele dadurch sehr, sehr langweilig werden.

Lediglich Pokes, wie z.B. aus Ausgabe Nr. 5, wie man bei Ball-Craecker das Hintergrundscrolling ausschalten kann, oder die Level-Nummer bestimmen kann sind sinnvoll.

Level-Nummer? Was hat dies jetzt auf sich? Also, wenn man ein Spiel spielt und z.B. bis Level 12 gekommen ist, danach Game-Over ist und man wieder bei Level 1 anfangen mußte, da kann einem die Lust auch irgendwann einmal vergehen. Daß man dann nach Spielstart per Poke in Level 12 weiterspielen kann, das wäre gut.

Aber sonst, halte ich ehrlich, gesagt nichts von Schummel-Pokes.

Schickt mal eure Meinung in Form eines kleinen Briefes an die Redaktion des ATARImagazines, damit ich euch mal erfahre, wie der Rest der ATARI-Szene zu diesem Thema steht.

Viel lieber lese ich Tips zu Spielen, wie man an der und der Stelle weiter-

kommen kann, z.B. erst dastellen, dann blabla und dann nach links-oben springen usw., da hat man doch echt mehr davon, das ist jedenfalls meine Meinung.

Also, schreibt mal eure Meinung, die Diskussion ist eröffnet.

In diesem Sinne Markus Rösner

## Schlechtes Druckergebnis!

Tut mir leid, daß ich so spät auf die XL-Aktion antworte, doch es gab 2 Gründe, die mich davon abhielten:

- 1) Ich beabsichtige in nächster Zeit (?) auf einen PC umzuziehen (dem XL bleibe ich weiterhin treu!)
- 2) Ich überlege, ob es noch sinnvoll ist Geld in den XL zu "stecken".

Entschuldigen Sie bitte diese etwas grobe Ausdrucksweise, ich empfinde den XL als die beste Erfindung der Homecomputer!!!.

Gerne möchte ich weiterhin Informationen über den XL erhalten. Ich kann jedoch nicht wegen meiner finanziel-



len Lage auf "jedes" Angebot eingehen, da ich noch Schüler bin.

Ich hebe aber noch eins dringende Frage an Sie:

Ich besitze neben meinem 800XL einen Thermo-Matrix Drucker "TXP 1000 von General Electric", ein Centronics Interface und des Grotkoprogramm Design Master. Wenn ich Grafiken ausdrucken will, nimmt der Zeichenabstand nicht (weiße Balken sind zwischen den Zeilen).

## Diskussionsthema

### Was halten Sie von Schummel-Pokes?

Schreiben Sie uns Ihre Erfahrung und Meinung über dieses Thema!!!

# Kommunikationsecke - Leserecke

Können Sie mir eine Liste mit den Steuerrocodes, welche ein gutes Druckergebnis ergeben, schicken?

**PPP:** Ich hoffe, daß Sie trotz Ihres zukünftigen PC's dem Atari noch treu bleiben. Es gibt immer noch sehr interessante Programme für die Atari-Computer, und auch beim PC ist nicht alles Gold was glänzt. Was Ihre Frage betrifft, hoffe ich, daß ein Leser Ihnen weiterhelfen kann. Wer helfen kann, soll sich mit Oliver Pendzich, Wittkoppel 43a, 2000 Hamburg 54 in Verbindung setzen

## Colossus Chess

Herr Heinz Nitzsche, Lemkestr. 190 in O-1147 Berlin interessiert sich für das Schachprogramm Colossus auf Diskette. Da wir dieses Programm zur Zeit nicht im Angebot haben, geben wir diese Anfrage an Sie weiter. Vielleicht möchte sich ja ein Leser von seinem Programm trennen. Falls dies der Fall sein sollte, nehmen Sie bitte Kontakt mit Herrn Nitzsche auf.

## Dicke Überraschung!

Das war ja echt 'ne dicke Überraschung, daß das ATARI magazin wieder neu aufgelegt wird. Dieser Computer, dieses Heft und die treuen User haben dies echt verdient! Allerdings hoffe ich, daß das Heft wirklich ausschließlich den "kleinen Atari's" vorbehalten bleibt und sich nicht wieder die ST's langsam einschleichen. Denn für die gibt es ja nun wirklich genügend Sonderhefte

In diesem Sinn grüßt Euch

Klaus Huber

**PPP:** Dies ist genau in unserem Sinn. Die treuen Atari-User haben das neue AM wirklich verdient, und ich hoffe, daß Sie uns noch lange treu bleiben. Außerdem wird das ATARI magazin ausschließlich den "kleinen" Atari's vorbehalten sein.

## Kontakt gesucht!

Die Idee der Kommunikationsecke ist einfach großartig, denn nichts ist

wichtiger als der Austausch von Erfahrungen unter den Usern. Ich spreche da aus Erfahrung, denn die letzten 5 Jahre kannte ich niemanden außer me, der einen XL hatte. Und nun zu meinen Fragen:

1) Wer hat Informationen über die Programmierung von POKEY zur seriellen Ein- und Ausgabe (direkte Floppy-Ansteuerung)?

2) Wer hat einen guten Bit-Packer, wie z.B. der TFG-Packer auf dem C64?

3) Ich suche dringend Kontakt zu Usern, die Musik und Sound auf dem XL beherrschen!

Meine Adresse: Peter Dell, In der Klinik 32, 6601 Hausweiler, Tel. 06806/77859

## Zubehör für 1027-Drucker gesucht!

Ich habe Ihnen schon einmal geschrieben, aber da ging es um ein anderes Thema (Spielkassetten für den 130XE). Jetzt habe ich eine andere Frage. Zu Ostern habe ich einen Atari 1027-Drucker bekommen. Leider fehlen mir zu diesem Drucker noch ein Netzteil, ein Farbband und ein Datenkabel, um den Drucker an den 130XE anschließen zu können. Ich war schon in sämtlichen mir bekannten Atari-Verkaufsstellen, leider vergeblich. Wer mir weiterhelfen kann, wende sich bitte an Mirko Meißner, Göttinger-Bogen 1/Block 904/1, O-4090 Halle/Neustadt.

## XL als Zweitcomputer!

Ich finde es gut von Ihnen, daß Sie weiterhin dem Atari XL/XE treu bleiben. Ich habe mir zwar einen Atari ST 1040 zugelegt, habe aber meinen XL als Zweitcomputer immer noch im Betrieb. Die Idee des ATARI magazin weiterhin herauszugeben finde ich großartig. Leider hatte ich bisher Probleme an Soft- und Hardware für den XL/XE heranzukommen, ich hatte das ATARI magazin von der ersten bis zur letzten Nummer. Die Bestell-

karte für das Schnupperpaket sowie 10 DM liegen dem Schreiben bei. Ich hoffe, daß sich viele Interessenten bei Ihnen melden, damit das neue ATARI magazin ein voller Erfolg wird. Mit freundlichen Grüßen

Martin Schmitt

## Gemischtes!

**Fragebogen:** Heute bekommt Ihr Euren Fragebogen zurück. Sehr interessant was Ihr so alles wissen wollt.

**RAM-Disk:** Memo Trame schreibt, daß sich in seiner RAM-Disk die Daten verändern. Ich habe eine 256K-RAM-Disk vom Compy-Shop, und habe dasselbe Problem. Vielleicht könnt Ihr mir helfen, oder wo finde ich Fachleute, die mir weiterhelfen können?

**PPP:** Scheinbar gibt es zur RAM-Disk doch einige Fragen. Dazu wollen wir gern mehr von Ihren Meinungen und vielleicht auch Lösungen erfahren. Alle User, die zu diesem Thema etwas beitragen können, sollten uns schreiben. Vielleicht können die Probleme im Rahmen der Kommunikationsecke doch noch gelöst werden.

**Hardware:** Um gleich bei Fachleuten zu bleiben, ich habe außer meinem 130er noch einen defekten 600XL, sowie auch eine defekte Speedy 1050. Wer kann mir diese Geräte reparieren.

**PPP:** Versuchen Sie es einmal bei der Firma Elektronik + Software, Herrn Klaus Peters, Tel. 02051/84815.

**Turbo-Basic Compiler 4/92 Seite 7:** Ich habe festgestellt, daß der Trap-Befehl mit nachstehender Zeilennummer nach der Compilation nicht immer fehlerfrei arbeitet. Es empfiehlt sich deshalb, der Programmzeile, an der der Fehler abgefragt werden soll, einen Unterprogrammnamen ( #NAME ) zu geben und dann den Befehl zu schreiben: ( TRAP# NAME ). Dies läuft dann fehlerlos.



# Kommunikationsecke - Leserecke

**Lieferung:** Ich habe mit Freude meine Lieferung von Euch erhalten. Der Weg von der Post bis an meinen Computer war natürlich viel zu lang. Am meisten habe ich mich auf den MC 6502 Monitor gefreut, aber ausgerechnet der war nicht dabei. Lakonischer Text: \*\*\*\*\* Artikel MC 6502 Monitor vergriffen. Kein Hinweis, ob evtl. mal eine Nachlieferung kommt, ob ich vielleicht noch mal bestellen müßte, ob er gerichtet mehr im Angebot ist.

**PPP:** Der MC 6502 Monitor ist im Moment nicht in unserem Angebot. Ob wir diesen Monitor in Zukunft wieder aufnehmen werden, weiß ich selbst noch nicht.

**LOB:** Trotzdem möchte ich Euch ein dickes Lob aussprechen, denn im Gegensatz zum HHW, wo ich vorher Kunde war, habt Ihr wirklich etwas zu bieten. Sowohl im ATARI magazin als auch im Verkaufangebot. Aus den 4 Heften, die ich bisher erhielt, habe ich schon jede Menge Tips für meine eigenen Programme erhalten.

**ENOE:** So, das wars erstmal, ich habe mich jetzt ausgemerckert. Macht weiter so.

Bernhard Pehl

## Wunschtraum!

Vielen Dank für das ATARI magazin 5/92, was wieder ein wahrer Knüller ist. Wie bereits in den ersten Hefen des Jahres fand ich wieder umfangreiche und sehr nützliche Hinweise, Tips und Tricks. Natürlich bleibe ich dem Verlag nun treu, zumal ich den Service sehr schätze und auch die Wortzeilen auf Bestellungen so kurz sind. Woanders dauerte es mitunter Wochen und Monate. Nicht verstehen kann ich dann solche Briefe des XYZ 5/92, welcher den 8Bit als Kindergarten-Computer bezeichnet. Das ist eine Beleidigung und in meinen Augen auch eine Herabwürdigung der User des 8Bit Atari. Hinzu sei noch bemerkt, daß es hier in den neuen Bundesländern sehr viele User gibt, für die der kleine Atari die Erfüllung

eines Wunschtraumes darstellt und wir so eine ganz andere Beziehung zum 8Bit entwickelt haben, als viele User in den alten Bundesländern. Also soll man XYZ's reden lassen, doch ernst nehmen sollte man es nicht. Für heute bedanke ich mich bei Dir Werner Rätz und Deinen Kolleginnen und Kollegen, und wünsche weiterhin alles Gute. Mit freundlichen Grüßen Helmut Weidner

**PPP:** Ich glaube fast alle User die einen Atan XL/XE besitzen haben eine starke Beziehung zu Ihrem Computer. Da macht es keinen Unterschied aus welchem Bundesland man stammt. Die Meinung des Herrn XYZ sollte man wirklich nicht so ernst nehmen, da er ja nie (leider) einen "kleinen" Atan hatte.

## Turbo-Basic Buch!

Hallo PPP, wißt Ihr zufällig was über ein Turbo-Basic Buch oder sonstige Literatur, sei es auf Papier oder auf Diskette? Außerdem suche ich Kontakt zu anderen XL/XE Usern im Raum Bodensee. Meine Adresse ist: Christian Heesler, Am Dorfanger 18, 7996 Meckenbeuren, Tel 07542/3293

**PPP:** Eigentlich gibt es das Turbo-Basic in unserem Angebot. Mit dem Programm schicken wir auch eine ausführliche Beschreibung mit. Aber sicherlich haben Sie das Programm nicht bei uns gekauft. Aber wir können auch allen Usern ein Turbo-Basic Buch anbieten. Der Preis für dieses Buch beträgt DM 19,80. Bestellen Sie also mit der Best.-Nr. AT 217 heute noch dieses Buch.

## Umtausch!

Auch ich möchte Ihnen zum Wiederscheitern des ATARI magazin's gratulieren. Ich freue mich immer, wenn ich es im Briefkasten finde. Die Zusammenstellung der Rubriken finde ich gelungen. Auch ich bestellte schon oft Software bei Ihnen. Bisher klappte auch immer alles, nur nicht bei der letzten Bestellung. Der bestellte Pmt Star II lief nicht. Ich

glaube die Ursache erkannt zu haben: Das aufgeklebte Etikett auf der Diskette. Der benutzte Leim hat die Hülle angegriffen und ziemlich deformiert. Nun mache ich das, was in der Beschreibung des Programmes empfohlen wird. Ich schicke die Diskette an den AMC-Verlag. Ich lege auch Rückporto bei. Dies war vor etwa zwei Monaten. Inzwischen habe ich die Hoffnung aufgegeben, das Programm zurückzuerhalten. Ich hätte die Diskette sicher an Sie schicken sollen. Weiterhin viel Erfolg für Sie. Frank Erbert.

**PPP:** Lieber Herr Erbert geben Sie die Hoffnung nicht auf. Vielleicht haben Sie das Programm bereits wieder, wenn Sie diesen Text lesen. Wir werden beim AMC-Verlag nachfragen. Außerdem interessiert es mich, welchen brutalen Leim der AMC-Verlag verwendet, der die Disketten aufrüht. Aber grundsätzlich haben Sie recht damit, daß Sie das Programm zunächst an uns schicken sollten. Dies hätte die Umtauschaktion bestimmt erleichtert.

## XL-ART

Olaf Pötzsch hat zu dem Programm XL-ART folgende Frage: Wie kann ich das Programm mit der vollen Leistungsfähigkeit auf meinen EPSON LX-400 (9-Nadeldrucker) einstellen? Im Augenblick wird beim Ausdrucken jeweils eine Zeile ausgelassen (siehe Ausdruck)? Olaf Pötzsch, Fleischerstr. 15, O-4600 Lutherstadt Wittenberg 1. Über eine Antwort würde ich mich sehr freuen.

## XYZ

Lieber Herr Rätz, zum Thema "Kindergarten-Computer" habe ich mir folgenden Leserbrief überlegt:

In Abwandlung eines bekannten Ausspruches meine ich, daß, wenn ein Kopf und ein Computer zusammenstoßen und es hohl klingt, das es nicht unbedingt ein Computer liegen muß, ich erinnere mich noch sehr wohl an QUELLE-Katztolpe der 70/80er Jahre, wo der C&S und der

800XL als neueste Technik (für knapp 800,-) angeboten wurden. Beläufig glaube ich, daß selbst heute 95% der Bevölkerung mit diesen Geräten überfordert sind. Eines sollten wir aber beherzigen: Ob der Apparat kinderkränkt ist oder nicht, liegt nur an uns selbst. Es kommt nämlich nicht darauf an, etwas im Computer zu heben, sondern der, der davor sitzt, muß etwas im Kopf haben. Also lamentiert nicht, stürzt Euch lieber in die Arbeit!

Reiner Caspary

PPP: Recht so!

### Buchhaltung?

Herr Franz Giesdorf hat folgende Fragen:

1) Heben Sie für den Atari 800XE ein Buchhaltungsprogramm?

PPP: Wir haben noch einige Bookkeeper inklusive Zehnerkastatur in unserem Regal. Mit diesem Programm haben Sie immer den totalen Überblick über alle Ausgaben und Einnahmen. Mit der Zehnerkastatur werden alle Eingaben zu einem Vergnügen. Man sollte aber der englischen Sprache mächtig sein, da die Anleitung in dieser Sprache ist. Best.-Nr. RP 1 DM 59,-.

2) Außerdem bin ich an einem guten Schreibprogramm, möglichst mit verschiedenen Schrifttypen versehen, interessiert.

PPP: Hier könnte man vielleicht den STARTEXTER empfehlen. Diesen haben wir aber nicht im Angebot. Ich glaube, daß hier eine Suchanzeige im Kleinanzeigenmarkt Ihnen weiterhelfen könnte.

3) Ich leite als Pensionist ein kleines Archiv. Gibt es ein Programm, bei dem eine bestimmte Karteikarte mit einer Archivnummer versehen abgerufen werden kann?

PPP: Auch hier haben wir wieder ein passendes Programm zur Verfügung. Mit dem Programm "Karteikasten"

Best.-Nr. AT 189, DM 24,00 dürften Sie gut beraten sein.

### Hallo Freunde!

Herzlichen Dank für Euer ATARI magazin 2/91 und die "wichtige Erinnerung". Besonders der Artikel über die Szene im Osten vor der Vereinigung hat mir sehr gefallen, spiegelt er doch ganz auch meine Situation wieder. Selbstverständlich möchte ich die weiteren Ausgaben des Magazins erhalten (Bestellkarte enbei). Ist es auch möglich, mir die folgenden Fragen zu beantworten?

Was enthalten die noch verfügbaren älteren ATARI magazine?

PPP: Dies im Einzelnen zu erklären würde (bei über 20 Ausgaben) an dieser Stelle zu umfangreich werden. Soviel sei aber gesagt, daß in jeder Ausgabe sehr viele Listings, Tips und Tricks zum Abtippen dabei sind, die sich auf jedenfall lohnen. Leserfragen, Leserantworten, Tips zu Games und Berichte über Public Domain Programme waren auch in den früheren Magazinen regelmäßige Rubriken.

Gibt es noch Programme "auf Kassette"? Die Anschaffung einer Floppy habe ich bisher aus finanziellen Gründen gescheut.

PPP: Sicherlich gibt es noch einige Programme auf Kassette. Wir haben aber schon lange keine mehr im Angebot. Vielleicht schauen Sie sich doch einmal nach einer gebrauchten Floppy um. Eine Anschaffung würde sich auf jedenfall lohnen, da das Diskettenangebot doch enorm groß ist.

Wie kann man einen EPSON LX-85 Drucker am einfachsten an einen ATARI 800XL anschließen?

PPP: Am einfachsten geht es mit dem Centronics Interface II. Best.-Nr. AT 96, DM 128,-.

Vielen Dank im Voraus und mit freundlichem Gruß Klaus-Dieter Pretzel.

Herr Alfred Zügner hat uns ein einige kleine Änderungen zur PD 65 "Der Nefte" zugesprochen. Auf der ersten Diskettenseite befindet sich das File ADVGAME.TUR. Bitte nehmen Sie in diesem Listing folgende Verbesserungen vor:

In den Zeilen 17425 und 17740 ersetzen Sie bitte das GOTO 192000 durch GOTO 19200.

In der Zeile 17840 löschen Sie das letzte STOP.

In den Befehlszeilen 18010 und 18030 ersetzen Sie jeweils den STOP-Befehl durch ein RETURN.

Und zum Schluß ändern Sie in 18102 das GOTO 18002 in GOTO 18102.

### 850 Interface

Herr Franz Reiterer, Trnsterstr. 85/3r18, A-1100 Wien, hat ein defektes ATARI 850 Interface. Er würde nun gerne erfahren, wer in der Lage ist sein Interface zu reparieren. Wenn gar nichts mehr geht, hätte er auch Interesse an einem gebrauchten und günstigen Interface.

### PD 11 - PD 54 - PD 60

Es geht um PD Spiele, bei welchen ich Fragen habe:

PD 11 "Präsident": Schon nach 6 Jahren Spielzeit gibt es die Endabrechnung! Wie kann man länger spielen?

PD 54 "StoneTime People": Lauf Hauptkatalog hat man als Hilfen Steinwerkzeuge und Urzeitvögel. Wie bekomme ich diese Werkzeuge? Wie schaffe ich es, daß die Vögel mir helfen? Ich verliere jedesmal ein Leben, wenn ich einen Vogel berühre.

PD 60 "Space Trader": Welches Ziel gibt es eigentlich zu erreichen (Geld, Punkte oder Zeitgrenze)? Ich habe schon das teuerste Raumschiff gekauft und 2,2240568E+10 Geldern verloren. Wie geht es nun weiter?

Für Antworten wäre ich sehr dankbar, bitte schreibt an Olaf Graul, Wasserturnstr. 7, O-7027 Leipzig.

# JA, zum ATARI magazin

Wir bieten Ihnen 2 Möglichkeiten das ATARI magazin regelmäßig zu beziehen

## 1. Möglichkeit - Abonnement

### ABO-Bestellkarte für das ATARI magazin

Ja, ☐ ich möchte die nächsten 2 Ausgaben (7/92- 8/92) des ATARI magazin's 1992 abonnieren!

Die Ausgaben 7/92 und 8/92 werden Ihnen versandfrei zugeschickt

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 20,- DM per

- ☐ Nachnahme ( nur Inland + DM 7,50 )  
☐ Scheck ( 4,- DM / Ausl. DM 10,- )  
☐ Bargeld beilegen( keine Versandkosten )

Einfach ausfüllen und schicken an  
Power per Post, PF 1640, 7518 Bratten

Vorname
Nachname
Str.
PLZ/Ort

## 2. Möglichkeit - Mitgliedschaft

### Mitgliedskarte für 2. Halbjahr 1992

Ja, ☐ Ich möchte für das 2. Halbjahr 1992 (bis 31.12.92) Mitglied bei PPP werden.

Ich möchte folgende 5 PD's /oder 5 Lazy-Finger /oder 5 Quick magazin-Disketten

--	--	--	--	--

Ich habe mir folgendes Programm ausgesucht: \_\_\_\_\_

Die Disk-Line 18-19 und das ATARI magazin 7/92-8/92 bekommen Sie bei Erscheinen versandfrei zugeschickt.

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 80,- DM per

- ☐ Nachnahme ( nur Inland + DM 7,50 )  
☐ Scheck ( DM 4,00 / Ausl. DM 10,- )  
☐ Bargeld beilegen( keine Versandkosten )

Einfach ausfüllen und schicken an  
Power per Post, PF 1640, 7518 Bratten

Vorname
Nachname
Str.
PLZ/Ort

#### Vorteile einer Mitgliedschaft:

- 1) Sie bekommen die Disk-Line und das ATARI magazin bei Erscheinen versandfrei zugeschickt
- 2) Sie suchen sich 5 PD's oder 5 Lazy-Finger-Disketten oder 5 Quick magazine aus.
- 3) Sie wählen ein Programm Ihrer Wahl (siehe Liste unten) aus
- 4) Mitglieder bekommen 10% Rabatt auf Software und 5% auf Hardware (ausgeschlossen sind hier nur die Floppy 2000 und das Update Kit).

**Liste:** Masek - Im Namen des Königs - Alptraum - Der leise Tod - Fijl - Invasion - Lightrace - Taipei - Quick ED1.1 - DigiPaint 1.0 - Rubberball - Giggys it! - Werner Flaschber - Player's Dream 1 - Die Außerirdischen - Shogun Master - Quick V2.0 - "C"-Simulator - Graf von Bärenstein - Logistik - Player's Dream 2 - WASEQ Publisher - Kris - Finanzplan - Mega-Font - Texter - Dynatos. Bitte ein Programm auswählen und in der Mitgliedskarte eintragen.



## Resetschutz unter Quick

Das Thema ist ja schon ein alter Hut, werden die älteren Quickisten jetzt sagen, denn schon im Quick-Magazin 5 habe ich einen Resetschutz für Quick vorgestellt. Das Quick-Magazin und das Alan-Magazin haben jedoch scheinbar ihre eigenen Stammleser und deshalb möchte ich das Thema hier noch einmal durchleuchten.

Normalerweise wird man als Quickist ja nicht mit der Reset-Taste konfrontiert. Interessant wird sie erst, wenn ich ein zu testendes Quick-Programm in einer Endlos-Schleife verfangen hat und feststellt, Mull ausgespuckt oder nur ein Ende gelingt ist. Dann drückt man Reset und man findet sich in der Shell wieder

### Kaltstart

So weit so gut. Was passiert aber wirklich im Computer, wenn man Reset drückt? Hier unterscheidet man zwischen zwei verschiedenen Routinen: Kaltstart und Warmstart. Bei einem Kaltstart wird der gesamte Speicher gelöscht und bei Bedarf von Cassette oder Diskette gebootet. Anschließend wird überprüft, ob ein Modul eingesteckt ist und ob es gestartet werden soll.

### Warmstart

Bei einem Warmstart werden lediglich die für das OS reservierten Speicherbereiche gelöscht und, die Vektorentabelle in Page 2 neu geschrieben, die Gerätetreiber-Tabelle neu gesetzt und ein eventuell installiertes Modul neu initialisiert.

Kalt- und Warmstart verwenden die gleichen Routinen, jedoch werden bei einem Warmstart einige Teile

## Die Quick-Ecke mit Florian Baumann und Harald Schönfeld

übersprungen. Der Rechner unterscheidet hier zwischen Kalt- und Warmstart über die drei Speicherstellen 829, 830 und 831. Beim Einschalten liegen hier noch zufällige Werte vor. Die Werte in diesen Speicherstellen werden nun mit drei Konstanten im ROM verglichen. Die Wahrscheinlichkeit, daß die Werte beim Einschalten mit den Konstanten übereinstimmen, beträgt 1:16.777.216 und ist damit geringer, als 6 richtige im Lotto.

Wenn nun die drei Werte mit den Konstanten übereinstimmen, so wird dies als Warmstart interpretiert und die entsprechenden Routinen laufen ab und das Flag WARMST wird gesetzt. Jeder kann das zu Hause nachvollziehen und den Wert in einer der drei Speicherstellen ändern. Drückt man anschließend auf Reset, so wird ein Kaltstart durchgeführt.

Anschließend werden die Boot-Routinen aufgerufen. Finden diese WARMST gesetzt, so wird das Booten unterdrückt. Nun wird mit einem indirekten Sprung über die Speicherstellen 2 und 3 (CASINI) bei einem Kassettenboot bzw. über Speicherstelle 12 und 13 (DOSINI) bei Diskettenboot das Programm initialisiert.

### Startadresse

In diese Speicherstellen klinken wir uns nun mit unserem Resetschutz ein. Am einfachsten ist es, wenn man in DOSINI nun die Startadresse des Quick-Programmes schreibt. Diese liegt fest bei \$5000 bzw. 20480. Das ist ganz einfach, wir müssen nur in den Anfang des Quelltextes einen DPOKE einbringen.

DPOKE (12,\$5000)

oder über den Variablenheader

WORD

|

DOSINI=\$5000

}

MAIN

DOSINI=\$5000

...

Jetzt haben wir noch ein Problem: Diese Methode funktioniert hervorragend, wenn unser Programm keine Diskoperationen mehr aufrufen muß. Wird allerdings das DOS benötigt, so muß dieses erst neu initialisiert werden. Hierzu ermächtigen wir uns eines Tricks. Wir schreiben ein kleines Maschinen-Unterprogramm, daß z.B. in die Page 6 gelegt werden kann:

JSR \$0000

JSR \$5000

Durch poken wird nun das \$0000 durch den Wert in DOSINI ersetzt. DOSINI selber erhält nun die Anfangsadresse der MC-Routine. Man muß nur beachten, daß dieser Initialisierungsvorgang nur einmal durchlaufen wird. Ansonsten wird in die JSR \$0000 nämlich der Anfangswert der Routine eingesetzt, die sich dann fortwährend selber aufruft.

### Speicherstelle 580

Eine Sache muß man noch beachten: die Speicherstelle 580, auch COLD-STR genannt. Da sich die o.g. Romkonstanten sowie die Position des WARMST-Flag von Modell zu Modell unterscheiden, hat man noch eine Speicherstelle als Fixflag eingespannt, damit es dem Programmierer auch möglich ist, die Warmstart-Routine selber zu steuern. Diese Speicherstelle muß man auf 0 setzen, sonst wird bei einem Reset trotzdem ein Kaltstart durchgeführt.

Im Listing 1 finden Sie nun ein Library, das am Anfang des Programmes mit .RESET aufgerufen wird. Die Position, ob der das Maschinenprogramm abgelegt wird, kann man im Deklarationsteil selber bestimmen, indem man die Position des Arrays MC verändert. Mit .UNRESET wird der Reset-Schutz wieder deaktiviert.

Am Ende der Procedure findet man den Befehl DPOKE(ADSAV,\$60). Damit wird eine komplizierte IF-Abfrage umgangen, da der Computer bei späteren Aufrufen dieser Prozedur als ersten Befehl ein RTS (Return to Subroutine = Rückkehr von Unterprogramm) vorfindet und die Prozedur als beendet ansieht. Damit das RTS keine wichtigen Daten überschreibt, habe ich an den Anfang der Routine ein NOP gesetzt. Trifft der 6502 auf diesen Befehl, so verweilt er für zwei Taktzyklen.

Damit der Reset-Schutz wieder problemlos deaktiviert werden kann, wird beim Aufruf von .RESET der Vektor DOSINI in CASINI zwischengespeichert, da CASINI sowieso nicht benötigt wird.

Wichtig noch zwei Punkte: Bevor man ein Unterprogramm nachlädt, muß man den Reset-Schutz deaktivieren. Und der zweite, leider nicht so positive Punkt: Da sich die Ramdisk von DOS 2.5 sehr unangenehm in die Reset-Routine einklinkt, funktioniert das hier vorgestellte Verfahren damit nicht. Andere DOS-Versionen (z.B. Turbo-DOS) arbeiten hier viel sauberer. Florian Baumann

## Listing 1

Quick-Sourcecode  
DB:RESET2.L

- \* QUICK-RESET2.L
- \* (c) 14/4/92 Florian Baumann & CDE
- \* Schöne Aussicht 54
- \* D-6236 Bachhöfen 2

\* Alle Rechte vorbehalten bei CDE

- \* Procedure RESET schaltet den Reset-Schutz ein.

PROC RESET

```
LOCAL
BYTE
|
BOOT=9
COLDEXTR=548
|
WORD
|
ADR=288
ADSAV
CASINI=2
DOSINI=12
|
```

```
ARRAY
|
NC(6)=1536
|
NEGIN
* zu Beginn ein NOP einfügen
|
INCLUDE
|
SEA
|
|
BOOT=1 * Bei Reset über DOSINI
* aufrufen
* Kaltstartflag löschen!!
|
* ARRAY AUFBAUEN
DATA(NE)
|
$28,$40,$88 * JSR $8888
$28,$40,$54 * JSR $4008
|
* $8888 durch DOSINI ersetzen
NC(1)=DOSINI
|
* DOSINI in CASINI speichern
CASINI=DOSINI
|
* Adresse von NC eintragen und in
* DOSINI eintragen
VADR(NE)
DOSINI=VADR
|
* NOP durch RTS ersetzen.
PADDR(RESET)
ADSAV=ADR
PADDR(ADSAV,$40)
|
ENDPROC
|
* Procedure UNRESET schaltet den
* Reset-Schutz wieder aus, z.B. um ein
* unfertiges Programm nachzuladen.
|
PROC UNRESET
LOCAL
WORD
|
CASINI=2
DOSINI=12
ADR=288
ADSAV
|
|
NEGIN
* Alten DOSINI-Wektor ersetzen
DOSINI=CASINI
|
* RTS wieder durch NOP ersetzen.
PADDR(RESET)
ADSAV=ADR
PADDR(ADSAV,$40)
|
ENDPROC
```

## QUICK V2.1 + ausführli. dt. Handbuch

Damit Quick noch mehr Verbreitung findet, machen wir Ihnen heute ein

einmaliges  
Superangebot

Erwerben Sie jetzt Quick V2.1  
zum absoluten Kennenlernpreis  
von nur DM 29,-

Best.-Nr. AT 53

Power per Post

Bitte Bestellkarte benutzen

## Die neue Quick-Anleitung

Bisher wurde Quick mit einer 32 Seiten "starken" Sammlung loser Blätter voller Druckfehler ausgeliefert, der man völlig zu Unrecht die Bezeichnung "Programmierhandbuch" verpasst hatte. Wenn man, wie ich, noch dazu Quickist erster Stunde ist und Quick in der Version 1.6 ausgeliefert bekam, war man doppelt behindert, da mit der Version 2.0 noch einige neue Befehle hinzukamen, mit denen man bisher nicht gerechnet hatte.

Mittlerweile hat auch Werner Rätz eingesehen, daß man den Anwender so eine Anleitung nicht zumuten kann. Daher wurde diese noch einmal überarbeitet und auf den

## Listing 2

Quick-Sourcecode  
DI:TEST.Q

- \* RESET-TEST als Demo fuer Reset-Schutz
- \* (c) 1992 Florian Baumann & CDE

```
INCLUDE
|
DI:RESET2.L
|
|
BYTE
|
```

KIA=764

```
|
MAIN
|
RESET
CLOSE(4)
OPEN (4,12,0,"E:")
?("DRUCKEN SIE EINE TASTE, GIBT")
?("RESET...")
WRITE KIA=255
NEED
?("RESETSCHUTZ DESAKTIVIERT")
UNRESET
|
ENDMAIN
```

## Quick-Magazin 12

neuesten Stand gebracht. Was bietet nun das 28 DIN A5-Serien dicke Heft, das man für DM 9,- bei PPP bestellen kann?

Zuerst wird einem eine Einführung in die Sprache geboten, die Philosophie hinter Quick, die Anfänge und das für 'C'-Fetischisten obligatorische "Hello World"-Programm in deutscher Version. Konkret gibt dieses Programm auf dem Bildschirm die Meldung "Hello Welt!" aus und verabschiedet sich dann. Im Anschluß folgt eine Erklärung der Syntax und der Semantik von Quick. Außerdem werden die Standard-Libraries erklärt.

Für wen ist diese Anleitung interessant? Zuerst einmal für alle, die Quick bisher nur vom Hörensagen kennen und sich gerne mal mit der Sprache vertraut machen möchten, ohne gleich den Compiler zu bestellen. Auf der anderen Seite lohnt sich hier wohl eher ein Blick in die Quick Magazine 1 und 2...

Interessant wird die Anleitung für Leute, die Quick aus dem Atari-Magazin abgeklippt oder sich von den einzelnen Quick-Kursen zusammengefragt haben (auch das ist möglich). Sie müssen bisher auf eine gebundene Anleitung verzichten.

Für wen lohnt sich die neue Anleitung nicht? Wer den Quick-Compiler ordnungsmäßig erworben und dadurch über o.g. Blittersammlung verfügt, der ist mit dem Kauf relativ schlecht beraten. Hier ist es wohl billiger, wenn man in den nächsten Copy-Shop geht und sich die Seiten zu einem Heft zusammenkopiert (so wie ich es gemeint habe). Wer öfters mit Quick programmiert, der dürfte die Anleitung sowieso nur noch dann benötigen, wenn er sich über die Syntax nicht mehr ganz im Klaren ist.

Florian Baumann

Das neue Quick-Magazin wartet mal wieder mit einer geballten Ladung Qualität auf. Für den Nichtprogrammierer ist diese Ausgabe zwar relativ uninteressant, für den eingefischten Quickisten, der es mittlerweile recht viele gibt, ist es allerdings ein **absolutes Muß!**

Zu dieser euphorischen Aussage bewegte mich der Beitrag von Rainer Caspary, dem Erfinder des XE-Multitasking (siehe Atari-Magazin 4). Diesmal geht der pfiffige Berliner sogar noch einen Schritt weiter. **Multiprogramming XLXE** heißt das Stichwort, das sogar mit 64 KB auskommt. Wer bei Quick schon mal an die Grenzen des Wachstums geraten ist, der kann nun lautatmen, denn durch die neue MP-Techniken steht einem auch der bislang unbenutzte Speicher unter dem Betriebssystem und die vom Compiler und Editor belegten Bereiche zur Verfügung! Beim 130 XE stehen einem natürlich noch weitere Möglichkeiten offen. Hier können die 4 zusätzlichen Rambanks als Ablage genutzt werden, rekursive Aufrufe untereinander sind möglich... Die Möglichkeiten, die sich dadurch ergeben, sind enorm. Interessant wäre vielleicht eine Erweiterung der Routinen auf einen 256 KB-Erweiterung.

Wenn das immer noch nicht reicht, den interessiert vielleicht eine Speziallibrary, mit der man **WORD-Variablen** besonders schnell auf dem Bildschirm ausgeben kann, insgesamt mehr als fünf mal (!) so schnell wie mit PRINT und mehr als 13 mal so schnell, wie unter Atari-Basic.

Last but not least ist ein **Quick-Update** zu melden, in dem ein paar Fehler behoben wurden. Außerdem wurden die Standardlibraries überarbeitet und optimiert. Auf der Diskette befinden sich alle wichtigen Files, um das Update selber durchzuführen.

Florian Baumann

Best.-Nr. AT 193

DM 9,-

## Psychotapeten in QUICK

von H. Schönfeld

Daß man mit Hilfe relativ einfacher Algorithmen auf dem Computer faszinierende Grafiken erzeugen kann, belegen die eindrucksvollen Bilder der Mandelbrotmenge. Das Apfelmännchen dürfte inzwischen ja fast jedem bekannt sein. Aber auch mit anderen, ganz kurzen Programmen lassen sich aber auch hübsche (und z.T. ebenfalls fraktale) Muster erzeugen. Diese sogenannten "Psychotapeten" möchte ich heute in QUICK vorstellen. Es geht also heute nicht ums Apfelmännchen, aber ich frage mich schon, warum es bisher kein

Apfelmännchenprogramm in QUICK gibt?!

### KREISE

Das erste Prinzip zum Erzeugen der Psychotapeten besteht darin, alle Punkte des Bildschirms abzutasten und ihnen eine bestimmte Farbe zuzuweisen. In einer Schleife laufen somit x und y von Null bis zu einem Maximalwert. Dabei wird aus der augenblicklichen x-y-Position über eine einfache mathematische Formel eine Zahl gewonnen, die man dann als Farbe des aktuellen Pixels an der Position x,y setzt. Wichtig ist jedoch, daß man nicht einfach x und y jeweils um 1, d.h. um eine ganze Zahl erhöht, sondern man sollte wenigstens eine Variable um weniger

als 1 erhöhen und dann auf eine ganze Zahl als Bildschirmposition umrechnen. Im Beispielprogramm wird als Farbe F einfach  $X \times Y + Y$  verwendet. Natürlich hat der XL kein zugeordnetes Farben, es ist deshalb nötig dafür zu sorgen, daß Z nur 2 verschiedene Farben auftreten können. Z.B. kann man sagen, ist  $x \times y + y$  gerade, dann setze einen Punkt, sonst nicht. Eine andere Möglichkeit ist die hier wirklich verwendete. Mit  $\text{AND}(F, 15, F)$  wird alles außerhalb unteren 4 Bits ausmaskiert. Auf diese Weise wird eine Farbe zwischen 0 und 15 gewonnen. Damit kann das Farbangebot von Grafik 9 genau ausgeschöpft werden. Natürlich gäbe es noch beliebig viele Möglichkeiten für die Farbzweisung. Ein kleines Hindernis in QUICK ist, daß für die Berechnung Fließkommazahlen notwendig sind. D.h., man muß die Mathe-Library includen und deren Routinen benutzen. Das fertige Programm sieht dann so aus:

```

AMC(TOT, [1, NAME])  (date unknown 4
CLD(18, NAME)        (Site aka Fuchs
PLANT(1, 1)          (real plant)

.FAMED(T, FUS, FT)   (FY electron
IT*                  (Silicification, y
                      (electron
                      (insects Splice

UNITL IT-182

.FACD(T, FUS, FE)    (date FY electron
.FTP(T, FT)          (FY winter Mail
IT*                  (Epoxy, a electron
IT-00                (Epoxy, a winter Mail
UNITL IT-000         (Site not 00, Splice

```

Natürlich kann man auch andere Formeln als  $x^*x+y^*y$  benutzen. Man muß nur ein bißchen herumprobieren, um andere, hübsche Resultate zu erzielen.

## HÖPFER

Eine ganz andere Methode um Muster zu erzeugen ist, nicht den ganzen Bildschirm abzuklappen und sich für jede Position eine Farbe zu berechnen, sondern nach einem bestimmten Algorithmus immer den nächsten Punkt, der gesetzt werden soll auszurechnen. Das tut das Programm HÜPPER. Aus einem Anfangspunkt  $FX=0, FY=0$  baut sich ein komplexes Muster mit fraktalen Eigenschaften auf. Wählt man einen andern Startpunkt, kann es sein, daß das Muster ganz anders aussehen wird. 'Zoomt' man in das Bild hinein, d.h. vergrößert man rechnerisch einen bestimmten Ausschnitt, so zeigt sich immer feinere Strukturen, so ähnlich wie beim Apfelmannchen.

Der Ablauf des Programms ist also der folgende: Man wählt sich eine x- und y-Startposition (hier 0,0) setzt an dieser Stelle ein Pixel auf den Bildschirm und errechnet sich über eine Formel ein neues x und y. Die Formel kann z.B. so lauten:

```
xneu = yelt - SIG
NUM(xalt)*SQR(ABS(b*xalt-c))
yneu = a - xalt
xalt = xneu
yalt = yneu
```

Dabei ist  $\text{SIGNUM}(s)$  eine Funktion, die 1 ist, wenn  $s > 0$  ist und sonst -1.

In der Formel gibt es die Variablen a, b und c die man am Programmanfang eingeben kann. Somit ergibt sich eine riesige Zahl verschiedener Muster, die sich ergeben können. Interessante Werte sind z.B.  $a=200$ ,  $b=0.1$ ,  $c=-80$  oder  $a=188$ ,  $b=16$ ,  $c=16$ .

Auch in diesem Programm kann man die Berechnungsformel natürlich ändern und so neue Effekte erzielen. Z.B. kann man Funktionen wie SIN und COS einbauen, oder man addiert Konstanten und vieles mehr. Ein Problem ist, daß man nie genau weiß, in welchem Gebiet der Zahlenebene sich die Muster bilden werden. Deswegen muß man die Werte z.T. umskalieren und verschoben auf dem Bildschirm darstellen. Geschieht das interessante z.B. im Bereich um -100, so muß man 100 addieren, bevor man die Werte als Pixelpositionen benutzt.

### Listing 1

[illegible]

## Listing 2

- PHOSPHATIDYL INOSITOL
- FREE ADENOSINAGUIN
- AC & SCHWEDD

```

BYTE
|
|
WORD
|
TYPE, TYPEEND, IX, IY
|
ARRAY
|
PB(6), PB(6), PC(6), PDE(20)
PB(6), PT(6), PPR(6)
PT(6), PR(6), PRT(6), PSE(6), PWF(6)
PQ(6), PQ(6)

```

1  
DI SPATE, LEB  
DI MURPHY, LEB  
1

HALT

PENG-LI CHEN

CLEAR #	(Variablen eingeben)
OPEN #, L, F, "E, "	(Datei wird ein String
?" "	gelesen und in
INPUT STR	FLASK gespeichert
APP STR, EA	
?" "	
INPUT STR	
APP STR, PB	
?" "	
INPUT STR	
APP STR, PC	

CLOSE (6)      eDraft (6)

## Tips & Tricks

Rainer Caspary hat mir einen Trick vorgeschlagen, wie man den INPUT-Prompt in QUICK ändern kann. Normalerweise wird '>' als Prompt angezeigt. Im Gegensatz zum BASIC, das ja im ROM steht, kann man QUICK im eigenen Programm selbst einfach patchen.

In der Speicherzelle PROMPT=\$4715 steht der ASCII-Code des Zeichens, das als Prompt ausgegeben werden soll. Normalerweise steht hier 62. Setzt man hier z.B. 63 ein, so erhält man '7' als Prompt, wie im BASIC.

Der Programmteil dazu sieht also so aus:

```

BYTE
[
  PROMPT=$4715
]
...
PROPMT=63
...

```

Man kann die Ausgabe des PROMPTS aber auch völlig verhindern, in dem man den PRINT-Befehl aus der INPUT-Routine herauswirft. Das geht einfach dadurch, daß man NOP-Befehle in den Maschinencode der INPUT-Routine hineinschreibt. Der folgende Programmteil erledigt das:

```

... DATA($4716)
[
  $EA,$EA,$EA
]
... und
... DATA($4716)
[
  $20,$D4,$42
]
...

```

schaltet den PROMPT wieder an.

## Erweiterung

Kürzlich erhielt ich das QUICKmagazin 8, darauf befindet sich das Programm "Zwespaltige QUICK-Listings für ATARI-Drucker 1029" von Rainer Caspary. Beim Test des Programms mit meinem ATARI 1027-Typendrucker, in dem ich nur Einzelblattspeicher verwende, geschah es, daß der Drucker am Ende der Seite nicht enthielt. Das veranlaßte mich, eine Warteschleife, die mit der START-Taste abgebrochen wird, in das Programm an den betreffenden Stellen einzubauen. Wenn das Listing und die Statistik zum Ausdruck kommen, wartet der Drucker nun auch bevor die Statistik ausgedruckt wird. Ist abzusehen, daß der Statistikteil noch auf die Seite paßt, kann mit START der Druckvorgang fortgesetzt werden. Uwe Vogel

Und hier nun die Zusätze im Quelltext. Am Programm Anfang:

```

BYTE
[
  CONSOL=53279
]

In Main:
...
  UNTIL I=0
  CONSOL=8
  REPEAT
  UNTIL CONSOL=6
  LPT("***Seite...
  ENDIF
ENDIF
IF DRUCK=1
  CONSOL=8
  REPEAT
  UNTILCONSOL=6
  ENDIF
  LPT
  LPT
  ...

In PROC LEERZEILEN
...
  UNTIL N=0
  CONSOL=8
  REPEAT
  UNTIL CONSOL=6
  LPT("*** Seite...

```

```

OPEN(4,4,0,"5") :close
SETFOL(2,14,0)
SETFOL(1,0,12)
CLOSE(1)

XXXX=0
ITIMEO=10000

:ETP(0,PT)
:ETP(127,F0E)
:ETP(154,F0E)

:ATP("1.7",T0E)
:ATP("1.7",T0E)

:PTT(F0E,E0)
:PTT(F0E,E1)
F0E(25,0)

:TIME(PT,PT,PT)
:TIME(PT,PT,PT)
:SQ(PT,PT)

:ROP(PT,E1)
IF PT=2
  :TIME(PT,PT,TIME)
ELSE
  :TIME(PT,PT,TIME)
ENDIF

:TIME(PT,PT,PT)
PT=0E

ADD(TIME,1,TIME)

UNTIL TIME=TIMEO
ENDHJH

```

Literaturverweise: A.K.Dawdney, Computer Kurzweil, Spektrum der Wissenschaft-Verlag.

Herald Schönfeld



## Kommunikationsecke

Entwerfen Sie auf Ihrem Computer interessante Grafiken. Die schönsten Bilder werden in der Kommunikationsecke abgedruckt

## Computergrafik



# PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis					
Alptraum	AT 25	19,80	Happy Set 2	AT 175	24,00	Quick Magazin 7	AT 102 9,00
Assemblerbuch	AT 10	29,00	Happy Set 3	AT 176	24,00	Quick Magazin 8	AT 127 9,00
Atlas 2	AT 8	45,90	Happy Set 4	AT 177	24,00	Quick Magazin 9	AT 145 9,00
Atlas Toolbox	AT 7	19,80	Happy Set 5	AT 178	24,00	<b>Quick Magazin 10</b>	<b>AT 158 9,80</b>
Atomica	AT 101	29,80	Herbert 1	AT 33	29,00	Quick magazin 11	AT 180 9,00
Ball-Cracker	AT 146	29,90	Herbert 2	AT 42	29,00	<b>Quick magazin 12</b>	<b>AT 193 9,90</b>
Bibo-Assembler	AT 100	49,00	Im Namen des Königs	AT 13	19,80	<b>RAMarw. 256KB</b>	<b>AT 143 149,-</b>
Black Magic Comp	AT 147	29,90	Invasion	AT 38	19,80	Rubber Ball	AT 83 24,00
<b>"C"-Simulator</b>	<b>AT 90 19,90</b>		<b>Jinks</b>	<b>AT 188 39,00</b>		S.A.M.	AT 23 49,90
Carnillon Printer	AT 153	29,90	Kaiser 2	AT 140	29,90	S.A.M. Designer	AT 56 19,00
<b>Centr. interfaces II</b>	<b>AT 98 128,-</b>		Kartei-Kasten	AT 189	24,00	S.A.M. Patcher	AT 57 12,00
Der leise Tod	AT 26	19,00	KrtS	AT 183	24,90	S A M Zusatz	AT 52 24,00
Design Master	AT 9	19,00	Laser Robot	AT 190	29,80	S.A.M. Komplettpaket	AT 100 79,90
<b>Die Außerirdischen</b>	<b>AT 148 24,00</b>		LDS Freezer	AT 75	29,00	(S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)	
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90	<b>Library Diskette 1</b>	<b>AT 194 15,00</b>		Sea Fighter/	
Disk zur Hexenküche	AT 5	19,90	<b>Library Diskette 2</b>	<b>AT 295 15,80</b>		Leather Weapon	AT 54 29,00
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00	<b>Light Pen</b>	<b>AT 187 89,00</b>		Sherlock Holmes	AT 17 29,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00	Logitrac	AT 51	19,90	<b>Shogun Master</b>	<b>AT 107 24,90</b>
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,90	Logistik	AT 170	29,80	Sound Dgitzer	AT 112 64,90
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00	Masic	AT 12	24,80	Soundmachine	AT 1 29,80
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00	<b>Mega-Font-Texter</b>	<b>AT 182 29,80</b>		Sourcegen 1.1	AT 2 24,90
Disk-Line Nr. 6	AT 90	10,90	<b>Mission Zircon</b>	<b>AT 215 19,80</b>		<b>Speedy 1050</b>	<b>AT 110 99,00</b>
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,90	Monitor XL	AT 8	19,90	Spider/Snap 2	AT 72 29,00
Disk-Line Nr. 8	AT 126	10,00	<b>Monster Hunt</b>	<b>AT 192 29,80</b>		<b>Spieledisk 1</b>	<b>AT 132 16,00</b>
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,90	MS-Copy	AT 161	24,90	<b>Spieledisk 2</b>	<b>AT 133 16,90</b>
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00	Musik Nr. 1	AT 135	14,00	<b>Spieledisk 3</b>	<b>AT 134 16,00</b>
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,90	<b>Paradise Perl One</b>	<b>AT 216 19,90</b>		<b>3er Pack Spiele</b>	<b>AT 190 34,90</b>
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,90	Parsec XL	AT 141	29,90	<b>Star LC 24-29</b>	<b>AT 181 759,-</b>
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00	<b>Pirates</b>	<b>AT 191 29,80</b>			<b>Mitglieder 739,-</b>
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,90	Phantastic Journey I	AT 173	29,00	<b>Stereoblaster</b>	<b>AT 212 99,00</b>
Disk-Line 15	AT 184	10,00	<b>Phantastic J. II</b>	<b>AT 203 29,80</b>		Taipei	AT 50 19,80
<b>Disk-Line 16</b>	<b>AT 195 10,00</b>		Plastron	AT 183	29,90	Terminal XL/XE	AT 40 10,00
<b>Disk-Line 17</b>	<b>AT 297 10,90</b>		Player's Dream 1	AT 129	19,00	Tigris	AT 90 15,90
<b>Diskmaster</b>	<b>AT 213 29,90</b>		<b>Player's Dream 2</b>	<b>AT 185 19,80</b>		Turbo Basic	AT 64 22,00
<b>Dynalos</b>	<b>AT 179 29,80</b>		<b>Player's Dream 3</b>	<b>AT 204 19,80</b>		Turbo Dos V2.1	AT 159 49,-
Expansions-Adapter	AT 39	27,80	Print Shop Operator	AT 131	16,00	<b>Turbo Link XL/PC</b>	<b>AT 155 119,-</b>
Fiji	AT 29	19,80	Print Star 1	AT 29	39,00	<b>Turbo Link XL/ST</b>	<b>AT 149 119,-</b>
<b>Floppy 2000</b>			Print Star 2	AT 36	39,90	T.L. Adapter für DFO	AT 150 24,90
<b>Dis 2. Generation</b>	<b>AT 111 429,-</b>		Print Star II/24	AT 142	54,00	Utilities 1	AT 137 16,00
<b>Updste Kit</b>	<b>AT 189 39,00</b>		<b>Print Universal 1029</b>	<b>AT 202 29,00</b>		Utilities 2	AT 138 18,00
<b>FIPlus 1.0</b>	<b>AT 24 24,80</b>		Pungoland	AT 37	29,00	<b>Utility Disk</b>	<b>AT 172 19,90</b>
Forth-Handbuch	AT 114	6,90	Pyramidos	AT 73	29,00	<b>VidigPaint</b>	<b>AT 214 24,90</b>
Galaxi-Barkond	AT 166	29,80	<b>Qtec-Maus</b>	<b>AT 165 59,00</b>		Videofilmverwaltung	AT 151 29,90
Ghost/3D Pac Plus	AT 55	29,00	<b>Quick V2.1</b>	<b>AT 53 29,00</b>		<b>WASEO-Publisher</b>	<b>AT 186 34,90</b>
<b>Gigabest</b>	<b>AT 162 29,00</b>		Quick V2.1 Handb.	AT 190	9,00	<b>WASEO Designer</b>	<b>AT 208 24,00</b>
<b>Glegge II!</b>	<b>AT 104 19,90</b>		<b>Quick magazin 12</b>	<b>AT 197 16,00</b>		Werner-Flaschler	AT 105 19,90
Grafik Forth	AT 113	49,00	Quick ED V1.1	AT 86	19,00	<b>XF Dual Disk Upgr.</b>	<b>AT 201 289,-</b>
Grafik Paket	AT 93	34,90	Quick Magazin 1	AT 88	9,00	XL-Art	AT 154 49,00
(DigiPaint 1.0 + PD 81 A+B+C+D)			Quick Magazin 2	AT 66	9,90	Zielpunkt 0 Grad N.	AT 62 29 00
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00	Quick Magazin 3	AT 77	9,00	Set für W.Publisher	AT 186 15,00
<b>Graf v. Bärenstein</b>	<b>AT 167 24,90</b>		Quick Magazin 4	AT 79	9,00	<b>5 Bilderdisketten</b>	<b>AT 198 25,00</b>
Hacker's Night	AT 88	24,80	Quick Magazin 5	AT 85	9,00		
Happy Set 1	AT 174	24,00	Quick Magazin 6	AT 91	9,00		

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

# Wie entstehen Strategiespiele? (Teil 6)

Heute sollte eigentlich der Alpha-Beta-Algorithmus erklärt werden. Aufgrund der Länge des heutigen Listings, möchte ich mich aber recht kurz fassen und ausschließlich zum Programm Stellung nehmen.

## VIER GEWINNT

Wer kennt es nicht? Ein Spiel, das immer wieder gerne zwischendurch gespielt wird. Ziel ist es, auf einem sieben mal sechs Felder umfassenden Spielfeld, vier eigene Spielsteine weggerecht, senkrecht oder diagonal nebeneinander anzuordnen.

Dabei kann man die Steine aber nicht beliebig auf eines der Felder

setzen, sondern muß sie in eine der sieben Spalten stecken. Der Spielstein fällt dann auf das unterste freie Feld.

## Das Spielprogramm

Diese Version des Spiels ist sehr flexibel gestaltet und bietet zudem noch eine recht ansprechende grafische Präsentation.

Am Anfang des Spiels geben Sie bitte ein, wer beginnen soll: "S" für Spieler und "C" für Computer.

Danach werden Sie nach der gewünschten Suchtiefe gefragt. Abgesehen davon, daß ich für dieses Programm Turbo-Basic vorschlage,

sind an dieser Stelle Eingaben, die größer als zwei sind, nicht zu empfehlen, da die Wartezeiten unerträglich werden.

Aber seien Sie versichert, der Computer spielt mit Suchtiefe 1 schon sehr stark.

Als letztes geben Sie bitte noch eine Zahl zwischen 0 und 30 als Zufallsfaktor ein. Wenn Sie 0 eingeben spielt er zwar am stärksten, aber dafür reagiert er auf gleiche Eingaben immer identisch.

Während des Spiels erkennen Sie am gelben Pfeil rechts oben, daß Sie an der Reihe sind. Dieser läßt sich mit den Tasten + und - über die gewünschte Spalte bewegen. Bei Druck auf RETURN wird der Spielstein eingeworfen.

Viel Spass mit diesem Spiel wünscht  
Stefan Sölbrandt

## Listing: VIER GEWINNT

```
1 REM *** VIER GEWINNT ***
2 REM *** VON STEFAN SÖLBRANDT ***
3 REM *** FUER DAS ATARI-MAGAZIN ***
10 DIM FELD(7,6),$PLEER(7),ES(1),$PALTE(5),X(5),MS$(320),SEM$(5)
20 ZUG=0
30 GOSUB 1520:REM Init Felder
40 GOSUB 1900:REM Init Spielfeld
50 GOSUB 1350:REM Init MS-Routine
60 GOSUB 2120:REM Anfangseingeben
70 REM -----
80 REM Hauptprogramm
90 REM -----
100 ZUG=ZUG+1
110 IF $P=1 THEN GOSUB 250:REM Spieler
120 IF $P=5 THEN GOSUB 310:REM Computer
130 GOSUB 770:REM Wierer entenden?
140 IF V=0 AND ZUG<42 THEN $P=6-$P:GOTO 100
150 ? "Dee Spiel endete "
160 IF ZUG=42 THEN ? "unentschieden!":GOTO 190
170 IF $P=1 THEN ? "mit Ihrem Sieg!":GOTO 190
180 ? "mit Ihrer Niederlage!"
190 ? "Noch einmal ":INPUT ES
200 IF ES="N" THEN END
210 REM -----
220 REM -----
230 REM Spieler ist am Zug
240 REM -----
250 GOSUB 1690:REM Spaltenueuewahl
260 $PALTE=$FEIL+1:IF $PLEER($PALTE)=7 THEN 250
270 COL=2:GOSUB 1610:REM Chip in Spalte
280 FELD($PALTE,$PLEER($PALTE))=1:POKE 1539+$PALTE+($PLEER($PALTE)-1)*7,1
290 $PLEER($PALTE)=$PLEER($PALTE)+1
300 RETURN
310 REM -----
320 REM Computer ist am Zug
330 REM -----
```

```

340 BEW(0)=1000:TIEFE=1:IF STIEF>43-ZUG THEN STIEF=43-ZUG
350 SEW(TIEFE)=(3-SP)*500:X(TIEFE)=0
360 X(TIEFE)=X(TIEFE)+1:IF X(TIEFE)=8 THEN 600
370 IF SPLEER(X(TIEFE))=7 THEN 360
380 FELD(X(TIEFE),SPLEER(X(TIEFE)))=SP:POKE 1539+X(TIEFE)+(SPLEER(X(TIEFE))-1)*7
    .SP
390 SPLEER(X(TIEFE))=SPLEER(X(TIEFE))+1
400 SPALTE=X(TIEFE):GOSUB 770
410 IF V=1 THEN 520
420 IF TIEFE<STIEF THEN TIEFE=TIEFE+1:SP=6-SP:GOTO 350
430 GOSUB 830
440 IF SP=1 AND BEW(BEW(TIEFE)) THEN BEW(TIEFE)=BEW:SPALTE(TIEFE)=X(TIEFE)
450 IF SP=5 AND BEW(BEW(TIEFE)) THEN REM(TIEFE)=BEW:SPALTE(TIEFE)=X(TIEFE)
460 IF (SP=1 AND BEW(BEW(TIEFE-1)) OR (SP=5 AND BEW(BEW(TIEFE-1))) THEN 540
470 SPLEER(X(TIEFE))=SPLEER(X(TIEFE))-1:FELD(X(TIEFE),SPLEER(X(TIEFE)))=0
480 POKE 1539+X(TIEFE)+(SPLEER(X(TIEFE))-1)*7,0:GOTO 360
490 REM -----
500 REM Vierer vorhanden
510 REM -----
520 IF SP=1 AND -500>SEW(TIEFE-1) THEN BEW(TIEFE-1)=-500:SPALTE(TIEFE-1)=X(TIEFE)
530 IF SP=5 AND 500<BEW(TIEFE-1) THEN BEW(TIEFE-1)=500:SPALTE(TIEFE-1)=X(TIEFE)
540 SPLEER(X(TIEFE))=SPLEER(X(TIEFE))-1:FELD(X(TIEFE),SPLEER(X(TIEFE)))=0
550 POKE 1539+X(TIEFE)+(SPLEER(X(TIEFE))-1)*7,0
560 IF TIEFE=1 THEN 700
570 TIEFE=TIEFE-1:SP=6-SP
580 SPLEER(X(TIEFE))=SPLEER(X(TIEFE))-1:FELD(X(TIEFE),SPLEER(X(TIEFE)))=0
590 POKE 1539+X(TIEFE)+(SPLEER(X(TIEFE))-1)*7,0:GOTO 360
600 IF SP=1 AND BEW(TIEFE)>BEW(TIEFE-1) THEN BEW(TIEFE-1)=BEW(TIEFE):SPALTE(TIEFE-1)=X(TIEFE-1)
610 IF SP=5 AND BEW(TIEFE)<BEW(TIEFE-1) THEN BEW(TIEFE-1)=BEW(TIEFE):SPALTE(TIEFE-1)=X(TIEFE-1)
620 IF TIEFE>1 THEN 640
630 GOTO 660
640 TIEFE=TIEFE-1:SP=6-SP:SPLEER(X(TIEFE))=SPLEER(X(TIEFE))-1
650 FELD(X(TIEFE),SPLEER(X(TIEFE)))=0:POKE 1539+X(TIEFE)+(SPLEER(X(TIEFE))-1)*7,0:GOTO 360
660 SPALTE(0)=SPALTE(1)
670 REM -----
680 SEW Zug ausführen
690 REM -----
700 SPALTE=SPALTE(0)
710 COL=1:GOSUB 1610:REM Chip anzeigen
720 FELD(SPALTE,SPLEER(SPALTE))=5:POKE 1539+SPALTE+(SPLEER(SPALTE)-1)*7,5:SPLEER(SPALTE)=SPLEER(SPALTE)+1
730 RETURN
740 REM -----
750 REM Vierer?
760 REM -----
770 Z=USR(ANFADR,SPALTE+(SPLEER(SPALTE)-2)*7,SPALTE,SP)
780 V=PEEK(1535)
790 RETURN
800 SEW -----
810 REM Bewertungsfunktion
820 REM -----
830 BEW=0
840 FOR X=1 TO 7:FOR Y=1 TO 6
850 FARB=FELD(X,Y):IF FARB=0 THEN GOSUB 940:GOTO 900
860 SPALTE=X:BPVOR=SP:SPLVOR=SPLEER(X):SPLEER(X)=Y+1
870 SP=1:GOSUB 770:IF V=1 THEN BEW=BEW+80
880 SP=5:GOSUB 770:IF V=1 THEN BEW=BEW+50
890 SPLEER(X)=SPLVOR:SP=BPVOR
900 NEXT Y:NEXT X
910 BEW=BEW+INT(RND(0)*2UFALL)
920 RETURN
930 REM senkrecht!
940 I=0:FELD=0
950 I=I+1:IF Y-I<1 THEN 970
960 IF FELD(X,Y-I)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 950

```

```

970 Q=0
980 Q=Q+1:IF Y+Q>6 OR Q=4 THEN 1010
990 IF FELD(X,Y+Q)=0 THEN 980
1000 IF FELD(X,Y+Q)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 980
1010 IF 1+Q>4 THEN BEW=BEW+(FARB-4)*(2+FELD+1+Q-4)
1020 REM Waagerecht!
1030 I=0:FELD=0
1040 I=I+1:IF X-I<1 OR I=4 THEN 1070
1050 IF FELD(X-I,Y)=0 THEN 1040
1060 IF FELD(X-I,Y)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 1040
1070 Q=0
1080 Q=Q+1:IF X+Q>7 OR Q=4 THEN 1110
1090 IF FELD(X+Q,Y)=0 THEN 1080
1100 IF FELD(X+Q,Y)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 1080
1110 IF 1+Q>4 THEN BEW=BEW+(FARB-4)*(2+FELD+1+Q-4)
1120 REM Diagonal!
1130 I=0:FELD=0
1140 I=I+1:IF X-I<1 OR Y-I<1 OR I=4 THEN 1170
1150 IF FELD(X-I,Y-I)=0 THEN 1140
1160 IF FELD(X-I,Y-I)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 1140
1170 Q=0
1180 Q=Q+1:IF X+Q>7 OR Y+Q>6 OR Q=4 THEN 1210
1190 IF FELD(X+Q,Y+Q)=0 THEN 1180
1200 IF FELD(X+Q,Y+Q)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 1180
1210 IF 1+Q>4 THEN BEW=BEW+(FARB-4)*(2+FELD+1+Q-4)
1220 I=0:FELD=0
1230 I=I+1:IF X-I<1 OR Y+I>6 OR I=4 THEN 1260
1240 IF FELD(X-I,Y+I)=0 THEN 1230
1250 IF FELD(X-I,Y+I)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 1230
1260 Q=0
1270 Q=Q+1:IF X+Q>7 OR Y-Q<1 OR Q=4 THEN 1300
1280 IF FELD(X+Q,Y-Q)=0 THEN 1270
1290 IF FELD(X+Q,Y-Q)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 1270
1300 IF 1+Q>4 THEN BEW=BEW+(FARB-4)*(2+FELD+1+Q-4)
1310 RETURN
1320 REM -----
1330 REM Maschinenroutine
1340 REM -----
1350 ANFADR=ADR(M58)
1360 RESTORE 1380:FOR I=0 TO 315:READ D:POKE ANFADR+I,D:NEXT I
1370 RETURN
1380 DATA 104,104,141,0,6,104,141,0,6,104,141,1,6,104,141,1,6,104,141,2,6,104,14
1,2,6
1390 DATA 216,169,1,141,255,5,174,0,6,160,0,224,22,48,19,56,138,233,7,170,169,3,
6,205,2,6,208,6,200,192
1400 DATA 3,208,238,96,174,0,6,160,0,173,1,6,141,1,6,202,206,3,6,173,3,6,201,1,4
8,13,189,3,6,205,2,6,208,5
1410 DATA 200,192,0,16,212,174,0,6,171,1,6,141,3,6,232,238,3,6,173,3,6,201,8,16,
13,189,3,6
1420 DATA 205,2,6,208,5,200,192,0,16,232,192,3,48,1,96,174,0,6,160,0,173,1,6,141
,3,6,56,138,233,8,170,224
1430 DATA 1,48,23,206,3,6,173,3,6,201,1,48,13,189,3,6,205,2,6,208,5,200,192,0,16
,224,174,0,6,173,1,6,141,3,6
1440 DATA 24,136,105,8,170,224,43,16,23,238,3,6,173,3,6,201,8,16,13,189,3,6,205,
2,6,208,5,200,192,0,16
1450 DATA 224,192,3,48,1,96,174,0,6,160,0,173,1,6,141,3,6,56,138,233,6,170,224,1
,48,23,238
1460 DATA 3,6,173,3,6,201,8,16,13,189,3,6,205,2,6,208,5,200,192,0,16,224,174,0,6
,173,1,6,141,3,6,24,136
1470 DATA 105,6,170,224,43,16,23,206,3,6,173,3,6,201,1,48,13,189,3,6,205,2,6,208
,5,200,192,0,16
1480 DATA 224,192,3,48,1,96,169,0,141,255,5,96
1490 REM -----
1500 REM Initialisierung der Felder
1510 REM -----
1520 FOR I=1 TO 7:FOR Q=1 TO 6:FELD(I,Q)=0:NEXT Q:NEXT I
1530 FOR I=1 TO 7:SPLEER(I)=1:NEXT I
1540 FOR I=1540 TO 1561:POKE I,0:NEXT I
1550 RETURN

```

```

1560 REM -----
1570 REM Chip in Spalte
1580 REM E: COL (Color)
1590 REM SPALTE, SPLEER (SPALTE)
1600 REM -----
1610 FOR I=0 TO 8-SPLEER (SPALTE)
1620 C=COL:XP=SPALTE-1:YF=I:GOSUB 2030:IF I=6-SPLEER (SPALTE) THEN 1640
1630 C=0:XP=SPALTE-1:YF=I:GOSUB 2030
1640 NEXT I
1650 RETURN
1660 REM -----

1670 REM Spaltenwahl mit Pfeil
1680 REM -----
1690 PFEIL=6:XP=0:YF=17:YF=7:C=2:GOSUB 1840
1700 CLOSE #1:OPEN #1.4.0:"K:":GET #1.K:CLOSE #1:IF (K<>42) AND (K<>43) AND (K<>
1710 THEN 1700
1720 IF K=155 THEN 1790
1730 IF K=43 THEN PFEIL=PFEIL-1
1740 IF K=42 THEN PFEIL=PFEIL+1
1750 IF PFEIL<0 THEN PFEIL=6
1760 IF PFEIL>6 THEN PFEIL=0
1770 XP=PFEIL:YF=17:YF=7:C=2:GOSUB 1840
1780 GOTO 1700
1790 RETURN
1800 REM -----
1810 REM Pfeil darstellen
1820 REM E: XP,YF,C
1830 REM -----
1840 COLOR C:PLOT XP,YF+4:DRAWTO XP,YF+6:PLOT XP+1,YF+5:DRAWTO XP+1,YF+5:DRAWTO
XP+1,YF+5
1850 PLOT XP+2,YF:DRAWTO XP+2,YF+9:PLOT XP+3,YF+5:DRAWTO XP+3,YF+8:PLOT XP+4,YF+
4:DRAWTO XP+4,YF+6
1860 RETURN
1870 REM -----
1880 REM Spielfeld zeichnen
1890 REM -----
1900 GRAPHICS 15:POKE 712,0:POKE 710,128:POKE 709,248:POKE 708,48
1910 FOR X=0 TO 6:FOR Y=0 TO 5
1920 FOR I=0 TO 19:COLOR 3
1930 IF I/2=INT(I/2) THEN PLOT 10+(X*20),20+(Y*20)+1:DRAWTO 29+(X*20),20+(Y*20)+
1:GOTO 1950
1940 PLOT 10+(X*20),20+(Y*20)+1:DRAWTO 29+(X*20)-1,20+(Y*20)+1
1950 NEXT I:C=0:XP=X:YF=Y:GOSUB 2030
1960 NEXT Y:NEXT X
1970 RETURN
1980 REM -----
1990 REM Chip darstellen
2000 REM Eing.: C (Color)
2010 REM XP (0-6), YF (0-5)
2020 REM -----
2030 XP=XP+20+10:YF=YF+20+20
2040 COLOR C:PLOT XP+7,YF+4:DRAWTO XP+12,YF+4
2050 PLOT XP+5,YF+5:DRAWTO XP+14,YF+5
2060 FOR Q=6 TO 13:PLOT XP+4,YF+Q:DRAWTO XP+15,YF+Q:NEXT Q
2070 PLOT XP+5,YF+14:DRAWTO XP+14,YF+14:PLOT XP+7,YF+15:DRAWTO XP+12,YF+15
2080 RETURN
2090 REM -----
2100 REM Anfangseingabe.
2110 REM -----
2120 ? "Wer soll beginnen (Spieler/Computer)?":INPUT ES
2130 IF ES="S" THEN SP=1:GOTO 2160
2140 IF ES="C" THEN SP=5:GOTO 2160
2150 GOTO 2120
2160 ? "Welche Suchtiefe (1-5) ":INPUT STIEF:IF STIEF<1 OR STIEF>5 THEN 2160
2170 ? "Zufallsfaktor (0-10) ":INPUT ZUFALL:IF ZUFALL<0 OR ZUFALL>10 THEN 2170
2180 RETURN

```

# Programmierung in Grafik-Forth (Teil 6)

Herzlich willkommen zur 6. Folge der Serie. Diesse mal wollen wir uns hauptsächlich mit Sprites befassen, da wir die Schachfiguren als Sprites definieren werden. Bevor wir zu den Sprites kommen, noch ein paar wichtige Wörter des FORTH-Vokabulars.

## !( n a - )

! speichert einen 16-Bit Wert n in eine Adresse a ! ist vergleichbar mit DPOKE in TURBO-BASIC. Beispiele:

```
40 PHYSOFF !
33800 45000 !
```

## @ ( a - n )

@ nimmt die Adresse a vom Stack und ersetzt sie durch ihren Inhalt (16-Bit Wert). @ ist vergleichbar mit DPEEK in TURBO-BASIC. Beispiele

```
12 @ .
PAD DP @ .
```

## C! ( b a - )

C! funktioniert wie !, nur daß es einen 8-Bit Wert speichert C! ist vergleichbar mit POKE in BASIC. Beispiele:

```
12 712 C!
34 559 C!
```

## C@ ( a - b )

C@ funktioniert wie @, nur daß es einen 8-Bit Wert holt. C@ ist vergleichbar mit PEEK in BASIC. Beispiele:

```
702 C@ .
756 C@ .
```

## CMOVE ( s d # - )

CMOVE kopiert einen # Bytes langen Speicherbereich von Adresse s nach Adresse d Das erste Byte wird zuerst kopiert. CMOVE ist vergleichbar mit MOVE in TURBO-BASIC. Beispiele:

```
46000 42000 2000 CMOVE
HERE PAD 12 CMOVE
```

## , ( n - )

, kompiliert n in die nächste freie Speicherzelle des Lexikons Beispiel

```
TBL SBIT 3 , 12 , 48 , 192 , 768 , 3072 , 12288 , 49152 ,
in TURBO-BASIC würde man dasselbe wie folgt schreiben.
10000 # SBIT
```

```
10010 DATA 3,12,48,192,768,3072,
12288,49152
```

In BASIC wird das Komma zum Trennen von Daten verwendet - das Komma steht also zwischen den Daten. In FORTH kompiliert man mit , Zahlen, und deshalb steht es immer hinter einer zu kompilierenden Zahl.

## C, ( b - )

C, kompiliert einen 8-Bit Wert b in die nächste freie Byte des Lexikons. Beispiel:

```
TBL FARBEN 12 C, 8 C, 2 C, 4 C,
```

## TBL \ Name ( - )

TBL erzeugt einen Lexikoneintrag namens Name, Name ( -- a) legt beim Aufruf seine Adresse auf den Stack (ähnlich einer Variable). TBL wird zum Erstellen von Tabellen verwendet. Beispiel:

```
TBL LAENGEN 32 C, 47 C, 96 C, 155 C,
LAENGEN 2 + C@
```

## SPRITE ( x y Sprite# - )

Sprites sind 16\*18 Punkte große Grafikobjekte. x und y sind die Koordinaten des obersten linken Punktes; Werte zwischen 0 und 255 sind erlaubt. Man kann bis zu 18 Sprites gleichzeitig verwenden. Sprite# kann Werte zwischen 0 und 15 annehmen. Wie die meisten GRAFIK-Wörter, ist SPRITE eine Shortdefinition.

Aufruf RAM SPRITE ( x y Sprite#) ROM

## Spriteaufbau

Sprites werden ab der Adresse \$EA00 (dez. 59904) im Speicher "hinter dem Betriebssystem" gespeichert. Jedes Sprite belegt 16\*18 Bits, also 32 Bytes. Der Spritespeicherbereich hat insgesamt eine Größe von 512 Bytes. Sprites sind aus 16 Zeilen zu jeweils 16 Bits = 2 Bytes aufgebaut:

Byte	0	1	
0	2631	2631	0,0=0
1	8426842184268421		0,0=0
2	.....		192,0=49152
3	.....		255,255=65535
4	**.....		3,192=960
5	*****.....		3,192=960
6	*****.....		3,192=960
7	*****.....		3,192=960
8	*****.....		3,192=960
9	*****.....		63,252=16380
10	*****.....		240,15=61455
11	*****.....		284,207=52431
12	**.....**.....		192,15=49167
13	*****.....		255,255=65535
14	*****.....		48,12=12300
15	*****.....		60,60=15420

## Erstellen von Sprites

Um einen Sprite zu kreieren, erstellen wir zuerst zeilenweise eine Spritetablelle im normalen Ram und kopieren sie dann komplett "hinter das Betriebssystem". Einen Namen geben wir der Spritetablelle mit dem Wort **TBL**. Das Kopieren der einzelnen Zeilen geschieht durch **S**, (Spritezeile --). Zum Ein- und Ausschalten des Rom benutzen wir die Wörter **RAM** und **ROM**. Das Kopieren geschieht durch das Wort **CMOVE**. Es ist am lesbarsten, wenn man Spritezeilen als Binärzahlen eingibt, da man dann genau erkennen kann, welches Bit (welcher Punkt) gesetzt ist. Mit dem Wort **BIN** setzt man das binäre Zahlensystem. **DECIMAL** setzt das Dezimal- und **HEX** das Hexadezimalsystem. Eine Spritetablelle könnte folgendermaßen aussehen:

```

BIN  TBL HELIO  0000000000000000 S,
                0000000000000000 S,
                1100000000000000 S,
                1111111111111111 S,
                0000001111000000 S,
                0000001111000000 S,
                0000001111000000 S,
                0000001111000000 S,
                0000001111000000 S,
                0011111111111100 S,
                1110000000011111 S,
                1100110011001111 S,
                1100000000001111 S,
                1111111111111111 S,
                0011000000001100 S,
                0011110000111100 S,  DECIMAL
    
```

Um das Kopieren von Sprites zu erleichtern, gibt es das Wort **OBJEKT** (Sprite# -- a Länge), das wie **BIN** und **S**, auf Screen 28 in unserem Demoprogramm steht. **OBJEKT** erwartet eine Spritenummer und wandelt diese in die Spriteadresse um. Außerdem legt es noch die Spritelänge (immer 32) auf den Stack. **OBJEKT** wird zusammen mit **CMOVE** verwendet, um einen mit **TBL** und **S**, erzeugten Sprite in den Spritespeicher zu kopieren. Beispiel:

```
RAM HELIO 0 OBJEKT CMOVE ROM
```

## Grafik - Forth

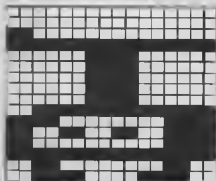
Wenn Sie sich für Grafik interessieren und auch keine Berührungsangst mit der Sprache Forth haben, sollten Sie sich das Programm Grafik-Forth zulegen. Das auf 6 Diskettensaiten mit einem umfangreichen dt. Handbuch gelieferte System erreicht unglaubliche Fähigkeiten.

Best.-Nr. AT 113

DM 49,-

## Spriteformular

Die in dieser Ausgabe abgedruckten Spriteformulare sollten vor dem ersten Gebrauch fotokopiert werden. Danach kann man von Hand seine Sprites kreieren. Jedes Feld eines Formulers repräsentiert dabei einen Punkt eines Sprites. Zum Übertragen in den Computer muß man sich vorstellen, daß jedes ausgefüllte Feld eine 1 und jedes leere eine 0 ist. So kann man punktweise seine Zeichnung in eine Spritetablelle umwandeln. Zum weiter oben definierten HELIO sähe ein Spriteformular so aus:



Spriteformular von HELIO

## Demoprogramm

Zum Ausprobieren des Demoprogramms booten Sie bitte GRAFIK-FORTH Teil 1. Nach dem Booten legen Sie die Diskette mit den Programmen der vorherigen Teile ins Lautwerk und geben folgendes ein.

```

EDITOR 27 L WIPE L <RETURN>, ED <RETURN>,
den Quelltext von SCR# 27, wenn Sie damit fertig sind
<CONTROL>+<3>, UE N L WIPE L ED <RETURN>,
den Quelltext von SCR# 28, <CONTROL>+<3>, UE N L
WIPE L ED <RETURN>, den Quelltext von SCR# 29,
<CONTROL>+<3>, UE N L WIPE L ED <RETURN>,
den Quelltext von SCR# 30, <CONTROL>+<3>, ... , UE
N L WIPE L ED <RETURN>, den Quelltext von SCR#
36, <CONTROL>+<3>, UE N L WIPE L ED <RETURN>,
den Quelltext von SCR# 37, <CONTROL>+<3>, UE FH
RAUS <RETURN>, 27 LOAD <RETURN> und DEMOS
<RETURN> zum Starten der Demo
    
```

Rainer Hansen





# KLEINANZEIGEN



## Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Hallo Boulder Dash Freaks! Ich suche jemanden der selbstgemachte Boulder Dash Konstruktion für Caves tauschen will Habe selbst ca. 50 Hohlfüll Peier Golder, Am Gr Wannsee 43a W 10000 Berlin 39

Suche Software auf Modul, Cassette und Disk Angebote an S. Hoffer, Via ca di Ferro 7, CH-6548 Minusio

Suche Astrologie-Programme außerdem das Buch 'Astrologie im Atari 800' Hofacker-Verlag, Programm zur Software-mäßigen Sprachsynthese, Alberto Maschia, Bachgasse 36, 6300 Friedberg 2

Suche Kontakt zu anderen Atari-XXE-Besitzern im Raum Berlin (50 km) sowie Atari-Intern. Beta die ECHTE! Centronics Schnittstelle Incl. Embau und Software 60. DM Michael Wusterhausen, Zossener Str. 84, O-1132 Berlin

Suche Funktionsfähige Floppy 1050 und das Atari Magazin 8/86 Bitte melden bei Kay Hallas, Berliner Str. 7, 2200 Elmhorn oder Telefon 04121/65989

Verkaufe Sega-Masternyl mit Zubehör Lise gegen Freirentschlag bei Kay Hallas, Berliner Str. 7, 2200 Elmhorn W-Germany. Suche auch Kontakt zu 8Bit Atari User (800XL)

Datenspeicher XC-12 zu verkaufen voll funktionsfähig für 50,- DM Sven Wellke, Thälmannstr. 75, O-4251 Ebersdorf

Verkaufe Atari 800XE mit Ramdisk, XF551, XG4801, XL12 eine Software und Literat., VB 550,- DM Frank Beise, Bernhold-Haupt-Str. 8 O-8045 Dresden

Achtung! Verkauft Sprachbox XL/XE NEU 10,- für nur 50,- Kassettenschränkelele R.P. Ranzauk, Jodel Pöschel, Dag Dug, Mr. Dol, Pac Men, Elektr. Glide, Crystal Raider, Ballbreaker, Computer Orgel (alle Original) für je 8,-. (Ideale und auf einer Kassette Sven Wellke Thälmannstr. 15, O-4251 Ebersdorf.

Wer repariert 800XL und/oder Floppy 1050 Speedy, Kosten egal! Bernhard Pahl, Handorfer Str. 4, O-3080 Magdeburg

Beile LDS-Freaser für nur 10, DM + Porto Robert Karm, Wermitt 3, 7945 Langenargen, Tel. 07378/708.

Suche das Programm Movie Maker (Diskette) mit Beschreibung Bernd Großmann Weiblich 23, O-9560 Zwickau

Atari 800XE mit 256k Ramdisk, 200,- DM sowie jede Menge Software preisgünstig abzugeben Tel. 0231/339991 ab 15 Uhr

Suche Diskettenversion von S.A.M. Sprachsyntheseprogramm von M. Köller (1987) oder verwandte mit die Kassettensysteme und Stefan Schneidmüller, Güterweg 78c O-9306 Crotendorf

Verkaufe 800XL, 1050, XC12, Software Bücher, Zeitschriften, Joysticks, Stefan Berndt, Grenzweg 44b, 26 Bremen 41, Tel. 0421/400844.

Suche alle Arten von marktwirtschaftlichen Spielen und Handelsimulationen Weiteren Treueprogramme für Atari 1020 Wer kann helfen? Helmut Woldner, PSF 86, O-9602 Langenfeld.

Verkaufe Atari 1027 Drucker voll funktionsfähig für 60,-DM Rüdiger Scholz, Paul-Grünen-Str. 8 O-9561 Zwickau.

Verkaufe org. Software (Cass.) wie Silicon Dreams, Jewels of Darkness und viele andere zu fairen Preisen Andreas Eichler, Albrecht-Dürer-Str. 15 8510 Furtch

Verkaufe Kabel von XL/XE zum Fernseher mit Scan Anschau (auch von XL/XE zu Commodore-Monitor 1802) zum Preis von DM 20,- Vorher bitte anfragen! Suche Spiel Draconius (Tsuizh), Falk Möcker, Schuster 1a, O-7401 Windschiebe

Beile Drucker Atari 1027 mit Trilo für 50,- DM, Buch Spiel und Spaß mit dem Atari 10,- DM, Suche Monitor (kein Fernseher), Handbuch Bibi-DOS, Spiel Ghostbusters O-Berlin, Ebert, Tel. 425012.

Mein 800XL ist kaputt. Wer kann mir helfen? Pahl, Handorfer Str. 4, O-3080 Magdeburg.

Suche genau, origin. m. Ant. + Verp.: Guild of Thieves, Jewels of Darkness, Ar-the City, Atari Logo, Angabe an Gero Quatschke Heidenauer Str. 24, O-8017 Dresden

Suche unbedingt die Spiele Colonial Conquest, Kampgruppe und Thomehawk auf Disk oder Cass. Manu Mertens Karstr. 36, 2000 Hamburg 76.

Verkaufe Atari 800XL XF551, XC-12 (Turbo), dr. Software auf Disk u. Kass. für 480,- DM. Lars Scheffer Schrägenasse 11, W-4440 Rheine, Tel. 05871/87450

Suche Programm DUSY-DOT (PD-Version), Autor Roy Goldmann, Dieter Notzold, Geosler Ring 50, O-2200 Grödenfeld

Vielen Dank für die Zuschriften auf mein Inserat (Hardware gesucht)! Leider kann ich nicht auf jedes Angebot antworten. Daher vielen Dank an alle Anbieter Thomas Beck.

Wie mit dem kassettenspeicher PLOTTER 1020, KOALAPAD oder MALTAFEL verkaufen? Natürlich gegen gutes Geld Helmut Tadday, Am Giese 44 2000 Hamburg 26

Wer hat die Möglichkeit, defektes Turbo 1050-Modul und defektes Freaser XL zu reparieren? Anfragen unter 089-573424 (Joachim Schottky, Westendstr. 192, 6000 München 21).

Suche Original Disk Leader Board Tel. 0211/294308 ab 18 Uhr

Verkaufe oder tausche "Das große Spiele-Buch Atari 800/800XL und Programmieren in Maschinensprache mit dem 6502" M. Dyllong, Tel. 05801/2953.

Suche defekte XL/XE Hardware Helger Schmied, Dettingen 134 4995 Sternweide 2, Tel. 05474/1271 ab 18 Uhr

Verkaufe Koalapak und Micro Illustrator, Almas II und Assemblerbuch, Spiele auf Disk, Winter Olympiade 88 Arkunod, Sindropy Polar Pierre, Ace of Aces für zusammen VB 200 DM Arne Gertz, Tel. 030/8051872.

Suche Hardware, Software, Informationen zum Thema "Atari XL/XE als Video Schnittgerät" Andreas Toets, Burgstr. 27 5100 Aachen

Wer repariert 800XL und Floppy 1050 Bernhard Pahl, Handorfer Str. 4, O-3080 Magdeburg.

Suche: Alte Computer Kontakt Heite Florian Baumann, Tel. 06173/45108

Suche das Spiel Universal Hero gegen Bezahlung oder Tausch! Tel. 0411/23310 von 8 bis 20 Uhr Helmut Nagel.

Beile und suche Anwenderprogramme und Beschreibungen, Wahn und wieder Atari-Treffen im Osten (wie früher in Böhlen oder Magdeburg)? Uwe Peitz, F-Hecken-Str. 47, O-9270 Hohenstein-Ernstthal.

Suche Buch von Rodney Zacks "Fortgeschrittene Programmierung des 6502" Stellen Weidmann, J.-Gagarin-Str. 8, O-7520 Peitz

Verkaufe Drucker Atari 1029 VB 100 DM Stellen Weidmann, J.-Gagarin-Str. 8, O-7520 Peitz

Suche Gänsepage Turbo-Modul 1050 von Bernhard Engl, Tel. 06842/52743 ab 14 Uhr - Oliver.

Hallo! Wer arbeitet mit dem Drucker Atari LC 20 oder LC 107? Wer kann Hinweise zur Anpassung des SAM Textens in diese Drucker geben? Wie kann ich Basic-Listings ausdrucken? Gibt es spezielle Treiberprogramme? Bitte meldet Euch bei Heide Kauer, Kellberg 9, O-3304 Gommern.

Suche dringend Kontakt zu XL-Usern im Saarland! Suche auch Spiele Zybox + Draconius H. PIRX of OURSORT, please write back soon! JAC Peter Dell, in der Klinik 32, 6601 Hausweiler

Suche einwandfreie Floppy Atari 1050 sowie defekte XL/XE Hardware zum Ausschleichen, weitere Amateurlink-Software, tauche RTTY + Morsecodeprogramm - inkl. RTTY-Konverter Reinhold Möddendorff, Fländerm. 8, 4520 Meile 1.

XC-12 mit Fortioppolaritätumschaltung, sowie Steckmodul für XL mit Chess und ATD-Software günstig abzugeben, eventuell auch Programmierschlüssel Holger Alg Weickelnd 26, 6534 Taubenhain.

Gesucht: 1050-Turbo (Engl.) Systemdiskette, ASS Makrosammlung z.B. Bet System F.P. Routinen + Backup Scrolling Abrech! Nie-kamp, Amfeller 2, 4000 Düsseldorf 11, Tel. 0211/574313

Suche für Atari XL eine Metakel oder ein Koala Pad und Metra-Drucker + Centi, Interface Ronald Böhm, Metzeler 5a, O-1630 Zossen, Tel. 2949 ab 17 Uhr.

Suche für EPSON FX 80 einen Papierhalter und deutsche Betriebsanleitung Angebote an K. Berger, Frh.-v.-Stein-Str. 7, O-4440 Wollfen

Suche Neuzieher für Drucker Atari 1024 Matthias Winkler, Omswitzer Höhe 5, O-8029 Dresden.

Wer kann Datensätze für BASICODE Beibehalten? Anleitung vorhanden, Alexander Diachs, Hauptstr. 54, O-5606 Niederorschel

Beile neue kompl. Orig auf Disk Nut Grad Nord, Pungland je 15 DM Mission Zoon, Player's Dream, Excite #1 je 10 DM plus Porto, Alles zusammen nur 90 DM incl. Porto und kostenloser Zugabe! Fred auf Kass. Suche neue kompl. Orig auf Disk Draconius, Zybox, Seven Cities of Gold, Guild of Thieves Jewels of Darkness, AR The City, Infinitor sowie weitere gute Software Suche die Ausgaben des New Atari User besonders Nr. 42. Angebote an Gero Quatschke Heidenauer Str. 24, O-8017 Dresden

Suche Atari Magazin Heft 9/86 und 2/89 Suche auch Kontakt zu anderen Usern im Hamburger Raum Bitte melden bei Kay Hallas, Berliner Str. 7, 2200 Elmhorn

## Anzeigenschluß für

## Kleinanzeigen

3.8.92

Bitte Postkarte verwenden

# Neue Public Domain

Bitte beachten Sie unser PD-SUPERANGEBOT auf der Seite 35

Neue Preise: "Die Menge macht's"

## PD-Ecke von Ulf Petersen

Hallo und herzlich willkommen zu einer neuen PD-Ecke!!! Stürzen wir uns also gleich mutig ins Geschehen.

### THINKING GAMES

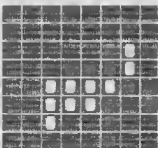
Gleich 6 Strategiespiele befinden sich auf dieser neuen PD-Diskette. Die Programme sind im Einzelnen...

• **REFLECT:** Eine weitere gute REVERSI-Version.

• **EUCHRE:** Eine Version des bekannten Kartenspiels 17+4 mit vielerlei Sondervarianten aus dem Profibereich.

• **WARI:** Ziel bei diesem Spiel ist es gegen den Computer in möglichst kurzer Zeit eine Zahlenleiste in eine bestimmte Reihenfolge zu bringen.

• **SWITCH:** Hier gilt es, gegen einen menschlichen Mitspieler verschiedene Bälle durch ein Gewirr von Schaltern fallen zu lassen. Wer aber nicht genau vorausberechnet, wird seinen Ball irgendwo steckenbleiben sehen.



• **TRUCKER:** Eine Mini-Wirtschaftssimulation, wo man mit einem Truck durch die USA fährt um möglichst viel

Profit zu machen. Wichtig sind dabei natürlich die Route und die Ladung, sowie andere Faktoren.

• **TACT WAR:** Eine Strategiesimulation im Stil der SSI Games. Ebenso wie dort muß man seine Truppen exakt platzieren, um nicht von den feindlichen Einheiten unterlaufen zu werden.

Best.-Nr PD 171 DM 9,-

### JAPANESE/ENGLISH

Hier bieten wir Euch einmal etwas ganz besonderes und exotisches. Wer schon lange mal den Wunsch gehegt hat Japanisch zu lernen, wird an dieser Diskette seine helle Freude haben. Grundbedingung ist allerdings, daß Ihr Schul-Englisch könnt. Leider wurde diese Diskette nämlich in den USA entwickelt. Dennoch kann man hier Dank der vielen und leichten Lektionen schnell Schnitt-Japanisch lernen. Mit der Aussprache dürfte es aber wie bei allen Software-Kursen doch ziemliche Probleme geben.

Best.-Nr. PD 172 DM 9,-

### GAMES ARENA

Insgesamt acht Spiele sind auf dieser Sammeldiskette vorhanden. Dabei handelt es sich im Einzelnen um...

• **ACROBAT:** Ein Spiel wo man einen Läufer mit Hilfe akrobatischer Kunststücke über Hindernisse schicken muß.

• **ASSAULT:** Ähnlich wie bei MISSILE



**COMMAND** gilt es hier eine Stadt gegen feindliche Angreifer zu verteidigen.

• **HARVY:** Ein kleines Spielchen wo man einen kleinen Helden im Kampf gegen angerandete Räume einsetzt.

• **ADVENTURE ISLAND:** Ein englischsprachiges Textadventure mit vielen Rollenspielelementen. Es besticht durch seine Komplexität.

• **CHASE:** Zwei Spieler müssen hier versuchen sich in einem netz verzweigten Labyrinth gegenseitig zu jagen und zu vernichten.

• **TURGOWAR:** Wieder einmal beginnt sich das kleine Spielchen ROBOTRON in einer abgespeckten Fassung an die Oberfläche zu bewegen. Dennoch ist einiger Spielspaß gerant.

• **MONYHUNG:** Eine PacMan-Variante.

• **ARENA RACER:** Ebenfalls gilt es hier ein verzweigtes Labyrinth zu durchqueren. Zehntausende Fallen und der Gegner machen es einem dabei allerdings nicht leicht.

Best.-Nr PD 173 DM 9,-



## MISSION CHALLENGE

Ganze elf Spiele befinden sich auf dieser Sammel-Diskette. Hier die Liste aller vorhandenen Spiele ...

**BOMBERS:** Bomben Sie ein Stein-feld weg

**RAMBURG II:** Hier gilt es Wanzen zu beseitigen

**SCORPION:** Aus einer 3D-Vogelperspektive müssen Sie emporkommende Skorpione vernichten.

**EGON:** Ein Hüpf/Kletter/Sammelspiel!

**BREAKOUT:** Klassiker!

**DDD LABY:** Sicher bekannt aus einer alten CK-Ausgabe.

**MISSION X:** Erfüllen Sie Ihre Mission im Weltraum!

**MUNSTER:** Es gilt wild zu in der Gegenwart der Monster.

**TURBO:** Das Spiel mit dem bekannten, längeren werdenden Wurm.

**WURM:** Noch ein wurmiges Spiel

**Fazit:** Viele Spiele für wenig Geld.

Best.-Nr PD 174 DM 9,-

## CLASSICAL GAS

Sieben verschiedene, klassische Musikstücke befinden sich auf dieser Diskette. Wehrheit ein abwechslungsreicher Ohrschmaus.

Best.-Nr PD 175 DM 7,-

## Herd Days

Genie recht aufregende Spielchen für harte Tage kann diese Diskette aufweisen. Dabei handelt es sich um Einzelnen um...

**MOST HEARTS:** Ein kleines, spielerisches Mathematikprogramm

**CLIFF:** Genaues Timing ist bei diesem Spiel sehr wichtig

**DESERT:** Ein Spiel ähnlich dem bekannten ENCOUNTER

**NUCLEAR SUB:** Präzise muß ein defektes U-Boot wieder an seinen ursprünglichen Bestimmungsort zurückgebracht werden.

**TRICKY CUBES:** Ein Plattformspiel, wo man verschiedene Gegenstände einsammeln muß und durch Röhren und mit Leitern andere Etagen erreichen kann.

**GAMMON:** Entspricht dem bekannten Brettspiel GAMMON, nur hier in einer verbesserten Version

**REVENGER:** Blitzschnell muß man den Gelehrten ausweichen, um sicher an das Ziel zu kommen

**NUTS:** Hier muß man verschiedene Flächen einfärben, darf aber bereits eingefärbte nicht mehr betreten. Hinzu kommt, daß man die ganze Zeit über auf dem 3D-Feld gejagt wird.

Best.-Nr. PD 176 DM 9,-

## LET'S PLAY

Auch hier handelt es sich wieder einmal um eine Compilation mit vielen Programmen:

**CLOWN:** Ähnlich wie bei Breakout

muß man hier versuchen, diverse Luftballons zu beseitigen.

**FORKLIFT:** Geschickt muß man hier versuchen, diverse Wörter in möglichst wenigen Zügen auf einen anderen Stapel in der richtigen Reihenfolge zu verlagern

**BLOCKBUSTER:** Wieder eine BREAKOUT Version.

**LETTER CASTLE:** In einem Schloß muß man verschiedene Buchstaben eines Wortes einsammeln.

**GRAT BRITAIN LTD:** Diverse Einzelheiten, sprich wirtschaftliche und finanzpolitische Einzelheiten, über England

**ANTS IN YOUR PANTS:** Ameisen nähern sich und wollen sich in Ihrer Unterhose einnisten. Sie können nur eines tun, um das zu verhindern: Die Ameisen mit Ihren Füßen zu zertreten.



Abschließend beinhaltet die Diskette noch das fliegerische Programm FLYING.

Best.-Nr PD 177 DM 9,-

## PD - Neuheiten - Übersicht

PD 171	Thinking Games	DM 9,-
PD 172	Japanese/English	DM 9,-
PD 173	Games Arena	DM 9,-
PD 174	Mission Challenge	DM 9,-
PD 175	Classical Gas	DM 7,-
PD 176	Herd Days	DM 9,-
PD 177	Let's Play	DM 9,-

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Bestellkarte.

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten

**NEW**

**SUPERANGEBOT**

**Die Menge macht's**

5 PD-Disketten nur DM 35,-

10 PD-Disketten nur DM 60,-

15 PD-Disketten nur noch DM 80,-



## Player's Dream

### III

Hallo Spielefreake, in diesen Tagen erscheint der dritte Teil dieser Spielserei aus dem Hause Power Per Post. Geboten werden auf der einseligen bespielten Diskette drei Spiele der gehobenen Klasse. Es handelt sich bei den Spielen um "Break It", "Masterblazer" und "Quedron". Das erste Spiel, "Break It" kann nur alleine gespielt werden, der Rest nur zu zweit.

Auf der Diskette befinden sich neben den Spielefiles noch die Anleitungstexte, sowie ein Menüprogramm. Vom Menüprogramm aus kann man nun die einzelnen Spiele, die alle in Maschinensprache verfaßt sind, einladen. Laut Bildschirmtext soll man die Anleitungstexte auch ausdrucken können, was bei mir leider nicht funktioniert. Aber wenigstens kann man sich die Files auf dem Screen ausgeben lassen und die Anleitungen lassen sich ja auch prima per Dos-Funktion "C" auf dem Drucker ausgeben.

#### \* Break It \*

Das erste Spiel auf dieser Diskette stammt von Oliver Cyrenka und nennt sich "Break It". Es handelt sich hierbei um ein Arkanoid-Verschnitt über 25 verschiedene Level.

Einige Steine benötigen mehrere Treffer, damit sie verschwinden, manche lassen sich gar nicht zerstören. Hinter einigen Steinen verbergen sich auch Bonuslösser, die dann zu Boden sinken und man erhält den Bonus, wenn man sie auffängt. Es gibt folgende Funktionen bei den Boni:

- Es wird eine Art Explosion ausgeführt, natürlich mehrmals. Wenn man Glück hat, verschwinden sehr viele Steine, allerdings bekommt man dafür keine Trefferpunkte, trotzdem ist ein Level mit diesem Bonus sehr schnell geschafft.

- Der Ball bleibt am Schläger kleben und man kann den Schläger in die richtige Position bringen, bevor man ihn wieder fliegen läßt.

- Der Schläger wird doppelt so breit

- Man kann mit dem Schläger nun auch per Knopfdruck schliessen. Un erreichbar sind leider die Reihe ganz links außen und die Reihe ganz rechts außen

- Bonusleben

- Ball wird für kurze Zeit langsemar

- Das Spielfeld wird mit einer Laserbarriere abgeschirmt, die allerdings nur 15 Treffer aushält, der Ball wird schneller

Zudem huschen auf dem Spielfeld Feinde umher. Wenn der Ball 10mal einen solchen Feind berührt, dann wird er für kurze Zeit unerrechenbar und fliegt wir durch die Gegend.

Die Grafik ist fantastisch. Sie sieht um Meilen besser aus, als die des Originals "Arkanoid". Zudem ist sie schön bunt und die Animationen stimmen auch.

Die vorhandenen Soundeffekte sind zwar nicht perfekt, aber sie hören sich gut an. Steine, die mehrere Treffer brauchen, erkennt man auch am akustischen Treffersignal

Trotz des 10mal überholten Spielprinzips weiß "Break It" doch zu überzeugen. Also das Geld, das man für den Player's Dream hinblättert, lohnt sich schon alleine für dieses Spiel, das wirklich sehr lange vor den Schirm fesselt.

Einziges Manko: Man kann nicht

## Aktuelle Produktinformationen

### Unterhaltsam - Spannend - Autregend

mehr als neun Leben sein eigen nennen. Ansonsten: MUSS MAN HABEN!

#### \* Masterblazer \*

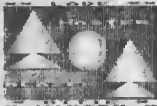
Ebenfalls von Oliver Cyrenka stammt dieses Spiel, das den zu "Ballblazer" ähnlichen Namen nicht umsonst trägt

Dieses Spiel kann nur zu zweit gespielt werden. Der Bildschirm ist in der Mitte gesplittet, d.h., daß jeder der beiden Spieler eine unabhängige Hälfte des Schirmes sein eigen nennt, in welchem seine Spielfigur immer in der Mitte ist.

Man sieht nach Spielstart seine eigene Figur und den Ball, den man nun in das gegnerische Tor bringen sollte, was nicht allzu einfach wird, da man auch Eigentore schliessen kann, man muß also höllisch aufpassen und zudem sind die Tore nicht feststehend, sondern wandern am jeweiligen Rand raul und runter

Die Grafik ist fantastisch. Man eieht eine richtige 3D-Perspektive und das Scrolling und die Animation sind sehr gut gelungen

Der Spielspaß ist enorm und man fühlt sich immer wieder neu motiviert,



eine Runde zu zweit zu spielen. De man vom Titelbild aus auch noch bestimmen kann, ob man den Ball führen kann, oder ob er bei Berührung sofort weiterspringt, und man auch noch die Spielzeit einstellen kann, ist lange Motivation garantiert.

## Quadron

Dieses Assembler-Spiel von Oliver, nein, nicht Cyranka, sondern Redner und Stefan Wiegmann ist eine Neuauflage des Klassikers "Tron", allerdings auch mit kleinen, aber feinen, Unterschieden.



Man legt im Titelbild die Spielzeit und die Geschwindigkeit fest. Startet man nun das Spiel, denn spielt man ganz normal Tron und die Zeit läuft ab. Wenn die Zeit rum ist, wird das Spielfeld kleiner und die Zeit beginnt, erneut zu laufen und das Spielfeld wird dann wieder kleiner, bis endlich einer der beiden Spieler in die ewigen Jegdgründe eingeht.

Die Grafik ist zwar einfach, aber mehr als ausreichend, man muß sich mehr auf das Spiel konzentrieren, für alles andere hat man da keine Zeit. Ein Wort noch zum Titelbild: Grafisch wirklich sehr gut.

Auch der Spielspaß ist mehr als vorhanden. Tron mit neuen Ideen, das motiviert, das kann ich Euch sagen!

**Fazit:** Wer gerne spielt, kommt an diesem Stück Software nicht vorbei. Drei geniale Spiele für den Preis von weniger als einem, was will man da mehr?

Ich bin schon auf den "Player's Dream IV" gespannt. Ob PPP wohl noch einen drauflegen kann? Es wird auf jedenfall schwer, da dieses "Player's Dream" echt nur aus Mega-Games besteht. Markus Röser

Best Nr. AT 204

DM 19,80

## MEGA-FONT-TEXTER LIBRARY-DISKETTE 2

Hier ist die neueste Diskette mit 5 weiteren Mega-Fonts:

New Rail

Self Script

Alte Fraktur

Small Roman

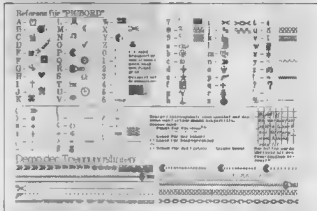
Mustern, Kanten, Pictogramme

Einem Konvertierungsprogramm, mit dem man ATARI-Fonts in Mega-Fonts umwandeln kann, und weiteren Demobildern. Wer sich beim Selbsterstellen von diesen Fonts viel Arbeit ersparen will, sollte sich die Diskette unbedingt zulegen! Hier noch eine Abbildung, die mehr sagt als viele Worte.

Best-Nr. AT 205

DM 15,-

Referenz für "PICBORD"



### 3 tolle Games

• Break It

• Masterblazer

• Quadron

auf der neuen

Player's Dream 3

### im 3er Pack günstiger

Player's Dream 1 AT 128 19,80

Player's Dream 2 AT 185 19,80

Player's Dream 3 AT 204 19,80

Alle 3 Player's Dream Disketten für

Best-Nr AT 206 nur DM 45,-

### Neus Quick V2.1 Handbuch

**ACHTUNG:** Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben, oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir Ihnen die Möglichkeit das neue Handbuch nachzubestellen.

Best-Nr. AT 196

DM 9,-

### Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best-Nr. AT 197

DM 16,-

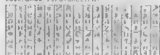
## DISK-LINE 17

Nützliches, interessantes und Unterhaltsames erwartet Sie wieder in dieser DISK-LINE-Ausgabe. Suchen Sie noch ein einfach zu bedienendes Verwaltungsprogramm für Ihre Musiksammlung? Mit unserer **DATENVERWALTUNG** wird das zum Kinderspiel. Zwei Beispieldateien sind gleich dabei. Ihre selbstgestellten Fonts können Sie bei der letzten Ausgabe nur auf EPSON-Druckern ausgeben. Das kleine Maschinenprogramm **FONT-PRINTER** kann die Fonts nun auch auf ATARI 1029-Druckern ausdrucken! Es braucht nur geneuert zu werden, und schon können Sie los-

senden Fonts für Ihr Programm. Ebenso einfach ist das Arbeiten mit unserem **ADRESSPROGRAMM**, bei dem man nach jedem einzelnen Kriterium (11) suchen lassen kann und das auch Anfängern keine Schwierigkeiten bereitet. Zur Unterhaltung können Sie diesmal gleich zweimal unter-



Zeichensatz FUTURE2.FNT



Wasser gehen: In **UBOOT** sind Sie der Kommandant eines Unterseeboots und müssen sowohl Angriffe feindlicher U-Boote sowie Fliegeratlacken abwehren. In **SUB-ATTACK** können Sie eine ganze Flotte vernichten und dabei kräftig Punkte machen, bis Sie durch eine Hubschrauberpa-

drucken und haben so später weniger Aufwand beim Aussuchen des pas-

rade zum neuen High-Score-König gekrönt werden! Nervenkitzel erwartet Sie beim Spiel **WUMPUS-JAGD** in Assembler: Hier sind Sie Monsterjäger in einem Labyrinth und müssen die gefräßigen Wampus-Monster erledigen, um aus den Höhlen zu entkommen. Ausgestattet mit einer Schußwaffe und einem Kompass ziehen Sie los. Doch nehmen Sie sich auch vor Riesenliedermäusen und kochenden Sümpfen in acht! Wenn der normale Gr.O-Bildschirm nach dem Druck auf RESET zu langsam ist, kann sich jetzt die Farben zusammenstellen, die Ihnen am besten gefallen: **GR.9-WUNSCH-FARBEN** ermöglicht dies, ohne dabei die berühmte Page 6 zu belegen! Möchten Sie auch manchmal Ihr Liebling kurz ausdrucken, damit Sie den Fehler schneller finden, dabei soll aber kein Maschinenprogramm zum Einsteck kommen, weil es sich mit Ihrem Programm nicht verträgt? Versuchen Sie's mit **DRUCKER-LISTI**! Dies wird mit Enter eingeleitet, nutzt die letzten möglichen Zeilen in Basic aus und druckt auf allen EPSONkompatiblen Druckern das Listing nicht nur bildschirmgetreu, sondern auch nach Wunsch in zwei verschiedenen Größen auf Einzel- und Endlospapier aus! Zum Schluß haben wir noch ein Programm für Fans von Fraktalgrafiken: **MIT FRAKTAL-DRAW 1.6** können Sie schnell und einfach Fraktale in Gr.8 oder Gr.15 erstellen, incl. einer nützlichen Testfunktion! Auch fehlen **DEMOS** auf dieser Diskette nicht. In der bunten **LAMER-DEMO** können Sie mit dem Joystick die Bewegung der Farbbalken beeinflussen, gute Musik gibt's außerdem dazu! Und die **D.Y.P.C.-DEMO** demonstriert eindrucksvoll die Verwendung von Playern für eine Laufschrift. Wieder eine Software-Mixtur, die jeder Computerbesitzer gut gebrauchen kann - also am besten heute noch besorgen!



## Schnellübersicht über die neuen Produkte



Für Ihre Bestellung bitte beiliegende Bestellkarte verwenden

Player's Dream 3	Best.-Nr. AT 204	DM 19,80
Quick magazin 12	Best.-Nr. AT 193	DM 9,-
Library Diskette 1	Best.-Nr. AT 194	DM 15,-
Library Diskette 2	Best.-Nr. AT 205	DM 15,-
Disk-Line 17	Best.-Nr. AT 207	DM 10,-
Quick V2.1 Handbuch	Best.-Nr. AT 196	DM 9,-
Hendb. + Quick mag. 12	Best.-Nr. AT 197	DM 18,-
I/O Datenkebel	Best.-Nr. RP 7	DM 16,-
Ferband für 1029	Best.-Nr. RP 8	DM 19,-
Steuerhammer	Best.-Nr. RP 9	DM 9,90
5 neue Bilderdisketten	Best.-Nr. AT 198	DM 25,-
WASEO Designer	Best.-Nr. AT 208	DM 24,-

Best.-Nr. AT 207

DM 10,-

## WASEO DesignerDisk

Jetzt schlägt's dreizehn! WASEO bringt schon wieder etwas neues für alle Freunde des WASEO-Publishers Die Designer-Diskette!

Hier finden Sie drei Programme, die Sie bisher sicher vergeblich suchten: Einen

### Photopräsentor

der Ihnen Ihre Photos in einer Art Dashow in verschiedenen Greifkeuillösungen, abhängig von der Photogröße, auf den Bildschirm bringt, ein



### Pageprinter

der 8 (oder weniger) Bildschirm-Seiten zu einer kleinen Zeitung in DIN A8 auf ein einziges DIN A4-Blatt mit EPSON- und kompatiblen Druckern druckt, das Sie denn nur noch zusammenleiten müssen, und den

### Pagedesigner

mit dem Sie eine Seite mit mehreren gleichen Photos zu beliebigen Mustern gestalten und ausdrucken können (EPSON-Drucker und kompa-

tible), ohne es mehrmals umständlich laden zu müssen! Alles kinderleicht be-

denbar, komfortabel und übersichtlich programmiert, incl. ausführlicher, leicht verständlicher Bedienungsanleitung! Zögern Sie nicht lange - mit dieser Diskette machen Sie auf jeden Fall einen guten Fang!

Best.-Nr. AT 208

DM 24,-

## ALTERNATE REALITY THE CITY

Gefangen von einem feindlichen Raumschiff, findet man sich plötzlich in einem Raum mit nur einem Ausgang wieder. Der Weg durch diese Tür führt in die Stadt von XEBEC'S DEMISE. Am oberen Rand befindet sich eine Zahlenreihe mit sich ändernden Werten. Zu dem Zeitpunkt, an dem Sie durch die Tür schreiten, haben Sie in diesem futuristischen Rollenspiel automatisch Ihre Stats festgesetzt. Mit welchen Werten bei Stamina, Charm, Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschick und Gesundheit Sie den Weg beginnen ist hier von großer Wichtigkeit. Geheimnisse, Abenteuer und Gefahren erwarten Sie in dem Labyrinth der Straßen. Passen Sie auf, denn nicht jeder, der Ihnen begegnet, ist Ihnen freundlich gesonnen. Essen und trinken Sie in

Tavernen, wo auch Hinweise in den Melodien versteckt sind, die dort gespielt werden. Bekämpfen Sie tödliche Feinde, entdecken Sie große Schätze und lernen Sie dunkle Geheimnisse kennen.

Best.-Nr. AT 209

DM 49,80



## ALTERNATE REALITY THE DUNGEON

Das ULTIMATIVE Fantasie-Rollenspiel! Vier Level mit Dungeons gilt es zu erforschen, viele neue Monster zu entdecken und Aufgaben für Auf-



gabe zu meistern. Merkwürdige Kräfte, sowohl gut als auch böse, bringen Sie immer weiter an Ihr ultimatives Ziel. In der ALTERNATE REALITY Serie kehren Sie zur Erde zurück oder stellen Sie sich den Kindeppern. Gute Taten und ein Besuch bei der Kapelle können einen bösen Abenteuerer wieder auf den rechten Pfad zurückführen. Verschaffen Sie sich Freunde wo Sie nur können, aber seien Sie vorsichtig. Freunde auf der einen Seite können Feinde auf der anderen hervorrufen! Dieses ist das zweite Spiel in der ALTERNATE REALITY Serie. Drei-dimensionales Scrolling, Original-Musiken, Joystick- und Tastatursteuerung und ein Drittel mehr Territorium als bei THE CITY garantieren Spannung und Spaß für Monate.

Best.-Nr. AT 210

DM 49,80

## FiPlus Vers. 1.01

Die exklusiven Vertriebsrechte dieses Programmes hat Power per Post übernommen.

Herr Helmut Beckmann, der Autor dieses Programmes hat uns gebeten, folgenden Text abzu drucken:

Nach wie vor leiste ich bei den Anwendern Unterstützung und beseitige vorhandene Fehler, wenn die Originaldiskette mit 1,70 DM Rückporto an mich eingesandt wird. Das Update ist ansonsten kostenlos! Helmut Beckmann, Von-Ossietzky-Ring 46, 4300 Essen 14.

# Laser Robot-Gigablast-Monster Hunt

Drei neue Spiele im Vertrieb von Power Per Post: Laser Robot - Gigablast - Monster Hunt

Nachdem das mar-her Studio die XL/XE-Flagge eingezogen hat, dachte man sich im Hause PPP, daß die wirklich guten Eigenproduktionen dieses Hauses nicht verloren gehen dürfen. Und so machte man sich auf, die Vertriebsrechte für drei Spiele aus dem Hause zu ergattern.

Im einzelnen sind dies das Ballerspiel "Gigablast", der Mario Bros. Verschnitt "Monster Hunt or Little Wonderland" so wie das Actionspiel "The Laser Robot". Alle diese Games wurden bereits mehr oder weniger ausführlich im Atari-Magazin vorgestellt, weshalb ich nur noch kurz auf jedes dieser drei Produkte eingehen will.

Eines gleich vorweg: Die Codetabellen werden jetzt nicht geordnet und gut lesbar geliefert, nicht mehr rote Schrift auf rotem Papier und solchen Scherzen, jetzt kann man endlich alles klar erkennen. Doch jetzt gleich zum ersten Spiel...

## \* Gigablast \*

Ist ein Ballerspiel über neun Level. Man muß sich in der von links nach rechts fein scrollenden Landschaft, gegen allerlei Gegenwehr behaupten. Da es einige verschiedene Hinter-



grundmusiken gibt, die man auch abstellen kann, und zudem jeder Level eine eigene Hintergrundgrafik mit immer mehr Feinden bietet, wird es dem Spieler sicherlich nicht gleich langweilig.

Die Grafik ist sehr gut, der Sound geht in Ordnung und der Spielspaß stimmt auch. Für seine DM 29,80 bekommt man schon einiges geboten.

Best-Nr AT 162

DM 29,80

## \* Monster Hunt \*

or Little Wonderland ist ein Spiel der Kategorie "Mario Bros". Durch 23 (III) Level muß sich der Spieler durchknagen, bevor er seine Freundin retten kann.

Der Spielspaß, der eigentlich vollends vorhanden ist, wird nur durch die zu genaue Kollisionsabfrage getrübt. Man muß 100%ig unter einem Herzen stehen, z.B., damit man es mit einem Sprung aufnehmen kann. Aber hier macht auch Übung den Meister.



Die Grafik ist, mhs-likes, wieder sehr gut geworden, die Soundeffekte sind mehr schlecht als recht, aber besser als gar nichts. Alle mal mit ein wenig Übung beherrscht man auch dieses Spiel und dann macht es unheimlich viel Spaß und tesselt recht lange vor den heimischen Computerschirm.

Die DM 29,80, die man für dieses Spiel hinblättern muß, sind garantiert nicht zum Fenster hinausgeworfen. Best-Nr AT 192 DM 29,80

## \* The Laser Robot \*

In der letzten Ausgabe vorgestellt, allerdings nur als mhs-Version. Bei der PPP-Version kann man die Codetabelle jetzt richtig entziffern, weshalb auch das Spiel spielerisch wertvoll ist.

DM 29,80 sind auch für dieses qualitative Spiel nicht zuviel verlangt, denn auch hier stimmt die Grafik und der



Spielspaß 100%ig. Ich sage nur, daß 63 (III) Level zu bewältigen sind.

Nedann, Prost Mahlzeit.

Best-Nr AT 199

DM 29,80

## \* Fazit:

Drei sehr gute Spiele, besonders von der Grafik und dem Spielspaß her, die sich Power Per Post hier ein Land gezogen hat. Wäre schade, wenn der Programmierer nichts mehr für den XL/XE programmieren würde, denn ich glaube, daß man von ihm noch einiges hätte erwarten können.

Aber für Spielefans unter den Lesern kann ich alle drei Disketten nur empfehlen. Da alle drei Spiele in Action! programmiert wurden, wissen die Insider, was sie erwartet.

Marius Rösner

## Im 3er Pack günstiger

Gigablast	AT 162	29,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
Laser Robot	AT 199	29,80

Alle 3 Programme heute zum  
Sperpreis von nur

**DM 75,-**

Best Nr AT 211



## Änderungen bei CDI

Ab sofort werden der Directory Master und der CARILLON PAINTER von CDI ohne Kopierschutz ausgeliefert! Der Update-Preis beträgt DM 5,- pro Exemplar incl. Porto und Versand. Anwender, die ihr Exemplar innerhalb der letzten 12 Monate erworben haben, können ihre alten Versionen kostenlos umtauschen.

In diesem Fall, muß die Programmdiskette mit einer Kopie der Rechnung und einem ausreichend frankierten und adressierten Rückumschlag eingeschickt werden.

Weitere Informationen gibt es bei CDI Eschborn.

## Kommunikationsecke

Wir suchen Interessante Diskussions-  
themen für die Kommunikati-  
onsecke

Schreiben Sie uns, welches Thema  
Sie brennend interessiert.

## Test Xformer

Meiner Ansicht nach stellt der Xformer ein interessantes Stück Software dar. Andererseits möchte ich seinen praktischen Nutzen eher bezweifeln. Viel mehr als die Standard-XL-Programme laufen darauf leider nicht. Zudem geht alles sehr langsam. Auf meinem normalen ST konnte ich, außer evtl. mit DOS 2.5, kaum vernünftig damit arbeiten.

Das Einsatzgebiet des Emulators sehe ich vor allem im Bereich der Übertragung, bzw. Übernahme von Texten und Daten des XL's auf den ST.

### Übertragungskabel notwendig

Hierzu benötigt man allerdings zusätzlich ein Übertragungskabel vom XL zum ST. Hat man dieses erstmal, kann man dann allerdings eine 1050 direkt an den ST anschließen.

Der Xformer 2.55 kann keine Player/Missile-Grafik darstellen. Laut dem Autor des Programmes wurde darauf bewußt verzichtet, um eine annehmbare Geschwindigkeit zu gewährleisten. Die Version 2.31 ist dazu in der Lage. Ich habe die Sache an einigen Basic-Programmen getestet und halte es für unbrauchbar. DLI's und dergleichen funktionieren natürlich nicht. Ebenso werden keine Paddles unterstützt. Die Grafikstufen des GTIA 9, 10, 11 werden unnötig als Textstufen emuliert - also ebenfalls nicht sinnvoll einsetzbar. Demzufolge muß auf Turbo Basic verzichtet werden, da es nicht läuft.

Das war jetzt sicherlich viel Negatives, aber es entspricht der Wehrheit. Sicherlich kann man sowohl Kritik an einem PD-Programm auch als unberechtigt auffassen ich bin aber der Meinung, wenn man ein Programm vertreibt, sollte man Schwächen nicht verschweigen.

## Positive Seiten

Einige positive Seiten hat der Xformer nämlich trotz allem aufzuweisen. Zum einen die bereits erwähnte Übertragung von XL-Daten und Texten auf den ST oder PC. Zum anderen funktionieren Standardprogramme wie DOS, Basic oder einfache Basic-Software zwar langsam aber doch ordentlich. Eine Liste der von mir getesteten Programme folgt anschließend.

Darüberhinaus bietet der Xformer die Möglichkeit mehrere XL-Laufwerke

als Ramdisk oder als Datei auf der Harddisk der ST zu emulieren. Das erweist sich beim Kopieren von Dateien und kompletten Disketten des XL als Vorteil. Zudem laufen einige bekannte Kopierprogramme auf dem Xformer.

Ich hoffe Ihnen damit einen kurzen aber objektiven Überblick verschafft zu haben. Probieren Sie das Programm am besten selbst einmal aus, um sich ein eigenes Urteil bilden zu können.

Folgende Programme habe ich getestet und halte sie für vernünftig benutzbar:

- DOS 2.0, DOS 2.5, MyDOS, OS/A+
- SynCopy
- Kyan Pascal
- ATARI Basic (nicht Turbo Basic XL)
- B/Graph
- Atlas Assembler
- Donkey Kong (sehr langsam)
- viele Basicprogramme ohne PM-Grafik und DLI's
- Garfield Demo und diverse Diashow-Demos

Es handelt sich um eine PD-Diskette im 3,5"-Format für den ST. Wer einen XL/XE und einen ST besitzt, und gerne etwas experimentiert, kann diese Diskette bei Power per Post bestellen.

Best.-Nr SPD 1

DM 7,-

## - Schlagzeilen - Schlagzeilen - Schlagzeilen -

Demnächst wird von der Firma Eiko-Soft ein Buch rund um die Floppy 1050 erscheinen. Alles was wichtig ist, und auch Reparaturtipps, wird hier besprochen. Sobald es erscheint werden wir ausführlich darüber berichten.

Die Vorstellung des Digitizers VIDIG 3000 verschiebt sich noch, da an der Software noch intensiv gearbeitet wird.

Bei Logistik kann es bei Level 13 und Level 50 Probleme geben. Daher veröffentlichen wir hier die Levelcodes für die nächsten Levels:

Level 14 = RELIEF

Level 51 = ORADEA

## 256 KB RAMerweiterung

Für alle Atari XL/XE ab 64KB

Bei dieser RAMerweiterung handelt es sich um eine völlig neu entwickelte Variante. Die Platine misst in ihren Ausmaßen noch ganze 30mm (breit) \* 68mm (lang). Jetzt können alle XL/XE User in den Genuss einer RAMerweiterung kommen. Es spielt also keine Rolle mehr, welchen Typ der Reihe XL/XE Sie besitzen. Beim 130 XE kann sogar weiterhin auf die 64KB zugegriffen werden. Das Bibo-Dos wird auch gleich mitgeliefert, so daß Sie diese Erweiterung sofort nutzen können. Außerdem ist die RAMerweiterung 130XE aufwärtskompatibel, so daß Programme, welche den zusätzlichen Speicher der XE-Computer nutzen, nun auch auf Ihrem XL unter XE-Bedingungen laufen. Für den Einbau der Ramdisk sollten Sie allerdings ein wenig Erfahrung mit dem Lötlötwerk mitbringen. Auf jedenfall legen wir Ihnen eine gute Adresse bei, dort können Sie die RAMerweiterung für nur DM 30,- einbauen lassen.

Best.-Nr. 143

DM 149,-

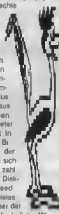
## Speedy 1050

Geschwindigkeit ist keine Hexerei

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskette beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Disk-Mapper, ein Highspeed Sekundärkopierer und vieles mehr. Lötlötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110

DM 99,-



## Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am IO Port der Floppy (oder der Datensätze). Die Druckerschnittstelle ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Treibersoftware wird mitgeliefert. Ein 35pol Centr. Stecker ist an dem 1 m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötlötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98

DM 128,-

## TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann lohnt kein Weg daran vorbei. Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles. Die spezielle GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen, Formatein, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen. Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in Sekundenbruchteilen auch wieder geladen werden. - Remis Daten les können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. Bei Textfiles wird zusätzlich eine Erhöhung von EOL nach CRLF durchgeführt. XL-Bilder im Design Master bzw. Micropanor Format lassen sich als Graphics II Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschließende Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

## Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150

DM 24,90

## Floppy 2000 - II

Die zweite Generation!

Mittlerweile ist die Floppy 2000 ein Jahr alt, feiert also den jüngsten Geburtstag. Da die Floppy in diesem Jahr nicht nur verkauft, oder einfach nur ein Jahr älter, sondern auch im Laufe der Zeit ständig verbessert wurde, sieht nun die interessante Neugier ins Haus. Das Betriebssystem der Floppy 2000 wurde komplett überarbeitet. Herausgekommen sind eine Reihe verbesserter Leistungen. Neben den bekannten Leistungsmerkmalen wie höchste Arbeitsgeschwindigkeit, echte Double Density und hohe Kompatibilität gibt es nun weitere Leistungsmerkmale.

1. Quad Density 360 KB voll XF551 kompatibel

2. 360 KB High-Speed Kopierer aus dem ROM und

3. Ist das Floppy Setup ebenfalls im ROM der Floppy enthalten.

Die ROM-Software wird einfach gebootet, indem der Floppyhebel beim Einschalten des Computers geöffnet bleibt. Weiterhin bietet der Hersteller auch eine Garantie von einem Jahr. Ausgeliefert wird nun auch ein ausführliches deutsches Handbuch mit jedem Individuellen zur Floppy 2000. Nebenbei wurde selbstverständlich die Verarbeitungsqualität der Laufwerke erheblich gesteigert. Wieviel teurer ist nun die Floppy 2000? Genau DM 0,00. Richtig, der Preis ist im Gegensatz zur Leistung nicht gestiegen.

Best.-Nr. AT 111

DM 429,-

## ACHTUNG

In der Floppy 2000 ist bereits die Hardwareerweiterung SPEEDY 1050 integriert.

## Update-Kit

Die gute Nachricht für alle Floppy 2000 Besitzer: Alle Laufwerke können mittels eines Update-Kit auf die neuen Leistungsdaten gebracht werden. Einfaches Austauschen von zwei Bauelementen, von jedem Laien durchführbar, und Ihre Floppy 2000 ist wie neu. Der Update-Satz enthält neben einem Epsilon, Gail und ausführlichem Handbuch, eine weitere Systemdiskette.

Best.-Nr. AT 169

DM 39,-

## XL-Sound in Stereo???

### Der Stereo-Blaster im Test

In der letzten Ausgabe hatten wir schon einmal darauf hingewiesen, der ATARI 800/130 kann in Zukunft an der Stereoanlage sein Können zum Bastei geben und dies in einem stereoähnlichen Sound. Ein Interface, welches der AMC-Verlag entwickelte, ermöglicht die nötige Verbindung sowie die Beeinflussung der einzelnen

lich einen Anschluß für ein externes Netzteil, welches im Lieferumfang dabei ist,

sowie ein Monitorkabel, das die Verbindung Computer - Interface herstellt. An der Gehäuserückwand sind zwei Monitorbuchsen vorhanden (Ein und Ausgang), die Kontaktbelegung ist durchgeschleift. Für den Anschluß an die Stereoanlage sind zwei Chinchbuchsen vorgesehen. Sowohl zu Funktion und Aufbau, Jetzt mußte das Interface seine Praxistauglichkeit beweisen. Das Monitorkabel wird in den Atan und in das Interface eingesteckt, von dort geht es dann weiter zum Monitor. Da ich einen Stereomonitor (Konkurrenzfirma) habe, lag es klar auf der Hand, daß dieser nun genutzt wird. Zur Verfügung standen einige Sounddemos von der TOP3 bis zum Edelweißdemo, auch wollte ich die Eindrücke bei Spielgeräuschen testen. Nachdem ich das Interface anhand eines Tons eingestellt hatte, was übrigens sehr einfach ist, legte ich die erste Demo ein. Was nun nach kleiner Nachjustierung aus den Lautsprechern kam, war wirklich beeindruckend. Man bekam das Gefühl der räumlichen Darstellung. Die Musik wurde aufgedehnt und einzelne Frequenzen waren wirklich an einen Kanal gebunden. Einfach toll. Selbst einige Bekannte, die sich für Computer und Musik überhaupt nicht interessieren, mußten zum Probehören, vor dem Monitor platz nehmen. Zuerst ließ ich Sie das Monosignal hören (das ist übrigens möglich anhand zweier Taster zur Überbrückung

## Stereobluster

der Elektronik), dann schaltete ich die Elektronik dazwischen. Auch ihnen viel sofort das veränderte Klangbild auf und fanden es super. Selbst Spielgeräusche wie bei DropZone kamen beeindruckend aus den Lautsprechern und gaben dem Ganzen mehr Raum. Man ist live dabei. Es ist schon erstaunlich was ein guter Ton ausmachen kann. So fesselte mich dann dieses Spiel auch einige Zeit an den Computer. Natürlich kann man keine Wunder erwarten. Der Klang des Atan verändert sich natürlich nicht, man erhält also keinen 3D Sound eines Amigas, aber einen stereoähnlichen Effekt der den Ton ein wenig aufpappelt. Im übrigen ist dieses Interface nicht an den Atan gebunden, man kann jede Monotonquelle mit einem Stereoeffekt versehen, wenn man in Besitz einer Stereoanlage ist. Ich muß zugeben, daß dem AMC-Verlag ein tolles Produkt gelungen ist, was dem eintönigen Sound des Atan gehörig die Flötenöhne beibringt. Für einen Zweikanalton sind schon einige Bastelvorschlüsse aufgetaucht, aber keiner hat bisher das Gehörten was der Stereo-Blaster verspricht. Für Zweier vertritt der AMC-Verlag eine Democassette mit Atansounds, die mit diesem Interface erstellt wurde.

Für Soundpuristen ist es wirklich zu empfehlen.

Peter Eiert

Best.-Nr. AT 212

DM 98,-



Kanäle. Durch eine aufwendige elektronische Schaltung wird der Monotonkanal des Atan aufgesplittet. Das heißt, dem linken und rechten Kanal werden verschiedene Frequenzen zugewiesen, außerdem wird das Tonsignal über einen Flip Flop auf den linken und rechten Kanal nacheinander ausgegeben. Die Geschwindigkeit mit der dies geschehen soll, kann anhand eines Reglers eingestellt und an die Musik angepaßt werden. Für die einzelnen Kanäle lassen sich die Amplituden regeln, ebenfalls kann der Ausgangspegel angepaßt werden. Dadurch lassen sich optimale Ergebnisse erzielen. Die Testversion die mir vorlag, wurde mit einer Batterie betrieben. Das Gerät besitzt zusätz-



07/10/1985 by K. BILMEIER

# Im Test: Diskmaster

## Disk-Master

### Der ultimative Kopierschutz!

Disk-Master? Kopierschutz? Was ist das? Wozu kann man ihn nutzen?

Nun, dieses Programm ermöglicht es, dem AKWVDFK-Syndrom einiger Leute ein auszuweichen. Dieses Syndrom wird in dem Handbuch zum Disk-Master in der Einleitung erwähnt. Von diesem Syndrom sind z.B. Reubkopierer befallen. Mit dem Disk-Master ist es nun möglich, diesen Leuten das Kopieren von Software zu erschweren bzw. nicht mehr zu ermöglichen. Um das zu Testen, bestellte ich mir ein Disk-Master Programm. Nach einigen Tagen erhielt ich ihn und wollte natürlich sofort loslegen und meine bisher geschriebenen Programme schützen. ABER, vor der Ernte hat der liebe Gott nun mal das säen gestellt. Da blieb mir also nichts weiter übrig, als die Anleitung zu lesen.

### Anleitung

Hier wurde ich schon einmal überrascht, obwohl das Handbuch nur 20 Seiten dick ist. Denn haben Sie in einem so kleinen Handbuch ein Inhaltsverzeichnis vermutet? Ich jedenfalls nicht. Aber weiter. Nachdem ich die Einleitung gelesen hatte, wurden mir auch einige grundsätzliche Dinge erklärt. Diese sind im einzelnen:

- der Diskettenaufbau
- der Lesevorgang
- der Formatvorgang

Zum Diskettenaufbau ist zu sagen, daß hier nicht beschrieben wird, wie eine Diskette aussieht, sondern wie das Format der einzelnen Tracks aussieht. Hier meine ich, daß man eine andere Umschreibung hätte wählen können. Trotz dieser zuerst verwirrenden Umschreibung muß ich sagen, daß ich diese Informationen schon immer vermüht habe. Für einen Laien in punkto Disketten und Floppy-

controller ist diese Beschreibung aber empfehlenswert. Für den Profi unter Ihnen kann ich sagen, daß man alles lesen sollte, damit man die Abkürzungen in den folgenden Abschnitten des Handbuchs besser versteht.

Jetzt noch etwas zu den Einzelheiten im Abschnitt Diskettenaufbau. Am Beginn des Abschnitts ist kurz erklärt, wie eine Diskette im Atari-Format unterteilt ist und wieviele Sektoren ein Format hat.

### Diskettenaufbau

Danach geht der Autor auf spezielle Begriffe wie ID-Adress-Mark, Spurnummer, Seite, Sektornummer, Sektortänge und CRC-Bytes ein. Außerdem wird beschrieben, wie ein Sektor mit allen erforderlichen Daten aussieht. Hiernach folgen dann die Abschnitte über den Lese- sowie den Formatvorgang, wo beschrieben wird, wie der FDC (Floppy-Disk-Controller) die Sektoren liest bzw. formatiert.

Dann folgt die Beschreibung über die Bedienung des Disk-Master's. Eine genaue Beschreibung möchte ich Ihnen an dieser Stelle ersparen, die ich im folgenden alles wissenwerte über das Programm sagen werde.

Zuerst einmal lade ich das Programm in den Computer-Speicher. Das Laden muß mit gedrückter OPTION Taste erfolgen, was auch auf dem gelben Label der Diskette steht. Eine vorhandene Speedy 1050 oder eine Happy braucht nicht abgeschaltet zu werden, im Gegenteil, das Programm benötigt diese Erweiterungen zum Arbeiten.

Wer von Ihnen eine Turbo 1050 hat, kann mit dem Disk-Master nicht arbeiten. Dies wohl deshalb, weil die Turbo 1050-Erweiterung nicht von außen programmiert werden kann. Außerdem ist kein Datenbuffer bei der Turbo 1050 vorhanden.

Das wird aber in der Anleitung erwähnt. Speedy 1050 und Happy Enhancement Besitzer haben hier

natürlich einen enormen Vorteil. Aber weiter. Nachdem das Programm geladen (und der Kopierschutz abgefragt) wurde, erscheint das Hauptmenü. Es besitzt sechs Menüpunkte, wobei die Menüpunkte teilweise in weitere Untermenüs verzweigen.

### Menüpunkte

Der erste Menüpunkt ist das **DISK-MENÜ**. Hier kann man eigenerrstellte Formate, Puffer und Trackdaten laden und speichern.

Außerdem kann man sich das Inhaltsverzeichnis der gerade eingelegeten Diskette anzeigen lassen (Dies ist zum Vorteil derjenigen unter Ihnen, die schonmal einen Dateinamen eines abgespeicherten Formates vergessen.) Die Tasten 1 und 2 sind hier für die Directory-Funktion belegt.

Der zweite Menüpunkt ist der **Format-Editor**. Hier ist es möglich, ein eigenes Format zu erstellen. Auf der Rückseite der Masterdiskette sind aber auch verschiedene Formate abgespeichert, die mit Menüpunkt 1 eingeladen werden können.

Dies sollten Sie machen, bevor Sie in den Format-Editor gehen. Die Befehle im Format-Editor werden in einem separaten Kapitel im Handbuch ausführlich beschrieben (Kapitel 6: Erstellen eigener Formate).

### Format-Editor

Die Befehls-eingabe erinnert sehr stark an einen Assembler wie Atlas II oder Bibo-Assembler. Jedoch werden keine Zeilennummern benötigt. Eine Besonderheit hat der Format-Editor allerdings, die anfangs etwas gewöhnungsbedürftig ist. Der Editor hat ein Untermenü, welches in der untersten Bildschirmzeile angezeigt wird. Die Tasten, die eine Funktion auslösen, sind invers dargestellt. Um die Funktionen abzurufen, muß SHIFT-CONTROL gleichzeitig mitgedrückt werden.

Sehr gut empfand ich die Funktion 'H', welche eine kurze Befehlsübersicht ausgibt. Das ist sehr hilfreich, wenn man mal die Notation der Befehle vergessen hat. Man braucht nicht immer im Handbuch zu blättern.

Ebenfalls sehr hilfreich ist die Funktion 'M', mit der man aufeinanderfolgende Zeilen kopieren kann. Das erspart oft das doppelte Eingeben. Mit der Funktion 'N' wird der im Speicher befindliche Code gelöscht. Mit 'Q' kommt man zurück zum Hauptmenü. Anzumerken ist noch, daß ein Format nur für eine Spur (Track) erstellt werden muß und sollte.

## Formatieren

Der dritte Menüpunkt ist das Formatieren. Bevor man eine Diskette bzw. einen Track formatieren kann, muß natürlich ein Format mittels des Editors erstellt werden.

Dieses Format muß denn noch compilieren werden. Das geht mit dem Untermenü. Mit der Taste 'I' leitet man das Compilieren ein. Dabei scrollt das erstellte Format aus dem Format-Editor über den Bildschirm.

Nachdem dies geschehen ist, kann man festlegen, welche Spuren (Track's) formatiert werden sollen. Damit wäre dieser Punkt soweit besprochen. Bis jetzt habe ich nicht viel über die Vorgehensweise gesprochen. Das will ich nun nachholen.

Damit jeder mit dem Programm Disk-Master arbeiten kann, sollte er über einige Kenntnisse im Umgang mit Computern verfügen. Zumindest sind aber Programmierkenntnisse, z.B. in BASIC oder TURBO-BASIC erforderlich. Denn die erzeugten Formate sollen je auch abgefragt werden.

Es sind zwar einige Beispiele solcher Abfragen in BASIC auf der Rückseite druck, aber die täuschen darüber hinweg, wie kompliziert es werden kann, wenn man z.B. mehrere Formate abfragen will. Mir ist dies passiert. Allerdings habe ich anfangs nicht gewußt, daß man bestimmte Formate nicht vermischen kann.

So, zum Beispiel, ist es mir nicht gelungen, ein Format zu erstellen, das auf einem Track single und medium vereint. Dafür können andere Formate gemischt werden. Wieder ein Beispiel wären das enhanced (medium) Format gemischt mit doppelten Sektoren und zusätzlich einem

# Produktinformationen

Sektor, der verkürzt ist, d.h. mit weniger als 128 Bytes Sektorminhalt

Sie sehen schon, daß dieses Programm nicht für den Anfänger geeignet ist. Für die fortgeschrittenen Programmierer und den Profis unter ihnen, die ihre Programme wirkungsvoll schützen wollen, ist aber dieses Programm ein muß.

Allerdings hat sich in der nahen Vergangenheit gezeigt, daß ein Kopierschutz auch eine Abschreckung sein kann. Nämlich eine Abschreckung davor, das geschützte Programm zu kaufen. Viele Software-Hersteller sind dazu übergegangen, ihre Programme anders zu schützen, als mit einem aufwendigen Kopierschutz zu versehen.

Nun, diese sogenannten Software-Häuser haben sich aber auf dem Markt schon etabliert, so daß diese sich nicht mehr so stark über Raubkopierer auslassen.

## Raubkopierer

Allerdings wird durch dieses Kopieren ein erheblicher Schaden verursacht, der die Programmierer dazu neigen läßt, entweder nicht mehr zu programmieren oder einen Kopierschutz zu erstellen. Ersteres ist aber immer häufiger der Fall.

Mit dem Disk-Master ist es CDI aus Eschborn aber gelungen, zu zeigen, daß man auf einfache Weise einen Kopierschutz erstellen kann und das Programm, das dazu benötigt wird, nicht zu teuer zu machen. Allerdings, wie ich oben schon erwähnte, sollten Programmierkenntnisse vorhanden sein.

Ich möchte jetzt wieder auf den Disk-Master direkt eingehen und weiteres zum Menü sagen. Der vierte Menüpunkt kann dazu benutzt werden, zu überprüfen, ob der eigens erstellte Kopierschutz etwas taugt. Auch können fremde Formate analysiert werden. Ich höre Sie schon lautheils lachen und sagen: "Wenn ich meinen Kopierschutz hiermit selber analysieren kann, fällt es einem

Raubkopierer bestimmt nicht schwer, diesen, meinen Kopierschutz, wieder zu entfernen!"

Aber weit gefehlt. Erstens kann man nur Formate analysieren, die nicht mit dem Disk-Master erstellt wurden. Zweitens wird man schnell erkennen, daß ein fremdes Format noch lange kein Freibrief zum Raubkopieren ist. Denn der Disk-Master ist nicht dafür vorgesehen, fremde Formate zu kopieren.

Man muß schon seinen eigenen Geist anstrengen, um Resultate zu erzielen. Von einem fremden Format kann man höchstens lernen. Außerdem wird nur ein ERROR-DOPPEL-TEST durchgeführt, der bei einem geschützten Sektor noch von einer Statusabfrage gefolgt wird.



An diesem Test schließt sich dann noch eine Anzeige an, die Auskunft darüber gibt, woviel Zeit zum Lesen des Sektors benötigt wurde. Ebenfalls wird angezeigt, wenn die gelesenen Daten voneinander abweichen.

Im zweiten Untermenü kann man sich die Sektordaten anzeigen lassen. Dafür stehen eine Reihe von Kommandos zur Verfügung, das sind u.a.:

- Sektor zweimal lesen
- Zwei Sektoren lesen
- Kommandowiederholung
- Bildschirmausgabe nach ATASCII wandeln usw.

Auch hier ist es nicht möglich, einen geschützten Sektor RICHTIG einzulesen. Dies sollten Sie ruhig probieren. Bei mehreren Leseversuchen meines Kopierschutzes stellte ich fest, daß ich immer wieder andere Daten einlies, als vom Formatierprogramm geschrieben wurden. Nur die Originaldaten konnte ich beim besten Willen nicht erkennen. Daraus ist schon ersichtlich, daß ein eigens

## Vidig Paint

Ein neues Zeichenprogramm für unsere heißgeliebte Kiste. Diesesmal aber kein Gr. 8/15 Teil, sondern eines für die Grafikstufe neun. Zeichenprogramme in dieser Grafikstufe, die eine Farbe in 16 Helligkeiten unterstützen, sind rar gesät.

Zum Lieferumfang gehören drei Disketten: Eine Diskette mit dem eigentlichen Programm samt einigen Zeichensätzen sowie zwei Bilderdisks mit Slideshowprogrammen.

Vidig Paint wurde für den hoffentlich bald erscheinenden Videodigitalisierer "Vidig 3000" konzipiert, wie man auch unschwer an den Demobildern sehen kann, die zahlreiche Prominenz auf den Schirm zaubern, aus Film, Funk und XLXE.

Das gesamte Programm wird bis auf wenige Ausnahmen über den Joystick gesteuert. Die üblichen Standardfunktionen sind vorhanden und noch einiges mehr, das ich bisher leider immer an sonstigen Zeichenprogrammen vermisst habe.

Am linken und unteren Rand markiert je ein Punkt mit, der die Cursorposition zeigt. Zudem werden die Koordinaten noch im Klartext ausgegeben, was manchmal auch mehr als hilfreich ist.

Man kann neben dem Aussehen des Cursors auch noch bequem per einlichem Tastendruck die augenblickliche Zeichenfarbe wählen.

Lediglich die Directory-Funktion läuft negativ auf. Da immer nur ein Eintrag gezeigt wird, kann einem schnell die Übersicht verloren gehen, welche Files sich jetzt doch auf der Disk befinden und welche nicht.

Ein gelungenes Programm, das für alle Grafikfreunde interessant ist, zumal die Bilder im normalen 62-Sektoren Format abgespeichert werden und somit ganz einfach in eigene Programme eingebaut werden können.

Best.-Nr. AT 214 DM 24,90

erstelltes Format nicht mehr direkt gelesen werden kann. Aber man sollte sich nicht ganz auf einen Kopierschutz verlassen. Denn was ein Gehirn mit bestimmter Intelligenz erschafft hat, kann von einem anderen Gehirn mit derselben Intelligenz wieder rückgängig gemacht werden. Das nur nebenbei. Was gibt es noch beim Disk-Master Nun, da wäre noch der Menüpunkt Puffer-Editor sowie Spur einlesen.

## Puffer-Editor

Der Puffer-Editor kann hierbei auch zweckfremd verwendet werden. Man ist in der Lage, ihn als ganz normalen Disketteneditor zu benutzen. Außerdem kann man sich die Daten in HEX-Zahlen als auch in ASCII anzeigen lassen. Der Editor besitzt dafür mehrere Funktionen, die in der untersten Bildschirmzeile durch inverse Buchstaben dargestellt sind. Mit einer dieser Funktionen kann man doppelte Sektoren gezielt beschreiben.

Der letzte Menüpunkt behandelt das FDC-Kommando LESE SPUR (READ TRACK). Hiermit ist es möglich, eine ganze Spur in einem Lesevorgang einzulesen. Dabei gibt es Unterschiede in punkto Floppyspeeder. Das Einlesen bei der Happy-Erweiterung geschieht in zwei aufeinanderfolgenden Lesevorgängen, weil der Trackbuffer (auch als Cache-Buffer bezeichnet) nicht so groß ist wie bei der Speedy-Erweiterung. Auch hier bietet sich wiederum die Funktionsanzeige mittels inverser Buchstaben; ein Untermenü. Man kann Daten kopieren, gezielte Spuren einlesen, Suchen nach Zeichenketten oder Hex-Zahlen und einiges mehr.

Ich möchte jetzt kurz noch auf die Bedienführung eingehen. Die ist nach meiner Meinung gut, zumindest aber logisch aufgebaut. Das sieht man besonders bei den ersten drei Menüpunkten. Bevor man ein bestimmtes Format aufbringen will, muß man 1. Laden oder 2. eins schreiben und 3. erst kann man es aufbringen. Wie oben schon erwähnt, ist das Schreiben eines Formats am Anfang etwas schwierig. Durch die Funktion 'HILFSCREEN' im Format-Editor wird es einem aber etwas erleichtert.

Und wenn man damit immer noch nicht klar kommt, kann man im Handbuch ab Seite 12 nachschlagen. Empfehlenswert ist auf jedenfall die Rückseite der Masterdiskette. Auf ihr sind einige Schutzformate vorgegeben, die man sich anschauen sollte, bevor man ein eigenes Format programmiert. Auch sind ganz normale Formate abgespeichert, damit der Benutzer sehen kann, wie ein ganz normales Format hergestellt wird. Im Handbuch werden auch die einzelnen Schutzmöglichkeiten beschrieben und Tip's gegeben, wie man diese am besten aufruft und abfragt. Hervorzuheben ist auch noch, daß auf das Programm eine sechsmonatige Garantie gegeben wird.

## Fazit

Komme ich jetzt noch zu meinem FAZIT. Das Programm ist in dieser Version (1.3) für den fortgeschrittenen Programmierer und den Profi sehr empfehlenswert. Für den Anfänger scheint dieses Programm nicht gedacht zu sein. Das Programm benötigt eine 1050 Floppy mit Aufrufsatz (Speedy 1050 oder Happy Enhancement). Allerdings testete ich die Version 1.3 nur mit einer Speedy 1050 mit Trackanzeige. Es funktioniert alles, vom Einladen eines Formats über die Selbsterstellung bis hin zum Format aufbringen. Der Preis von 29,90 DM ist nicht zu hoch. Die Arbeit mit dem Programm hat mir persönlich Spaß gemacht.

Kurz gesagt, solche Programme erleichtern das Programmieren von Programmen, weil sie als Unterstützung des Programmierers gedacht sind. Es sei noch gesagt, daß der Disk-Master mit dem Speedy-OS vom Compy-Shop zusammenarbeitet. Ob das Programm mit der ROM-Disk zusammenarbeitet, kann ich wegen nichtfunktionierender ROM-Disk leider nicht sagen.

Hans-Joachim Brettschneider

Best.-Nr. AT 213 DM 29,90

## Mission Zircon

Man sollte nicht meinen, daß Deutschland der einzige Disksoft Hersteller ist. Nein, auch die sonst so Kassettensessenen Engländer haben ein Spiel auf Disk herausgebracht.

Mission Zircon heißt das Werk und ähnelt vom Aufbau sehr an Zybox. Doch erstmal zur Vorgeschichte:

Prinzessin Zirconie soll unter die Haube kommen, doch der böse Herrscher Baal hat de wohl etwas degegen, denn die Krone der Prinzessin verschwindet kurzerhand. Leider kann ohne diese Krone eine Krönung nicht stattfinden. Dummerweise sind ausgerechnet Sie ein Assistent des Königs und müssen nun die Krone, koste es was es wolle (auch Ihr Leben), wiederbeschaffen (Hach, wie ich diese abgedroschenen Stories liebe!).

Leider erhalten Sie nicht den Sterbenzerstörer von Lord Vader, nein auch nicht die Millen um Falcon, sondern lediglich einen Jetpack. Das sind die Dinger, die man sich auf den Rücken schnallt und mit denen man dann fliegen kann. Zusätzlich erhalten Sie noch eine Kanone.

Nun ballert man alles ab, was einem in der horizontal scrollenden Landschaft ins Visier kommt und hofft darauf, nicht der pingeligen Kollisionsabfrage zum Opfer zu fallen. Etwas ärgerlich fällt auf, daß die Gegner zwar munter durch die Hindernisse fliegen können, dem Held gelingt das jedoch nicht. Die Feinde sind dafür aber schön bunt gezeichnet. Überhaupt kann sich die Grafik sehen lassen. Das fängt schon bei dem Dragonien Scroller im Titel an.

Hat man nun einen Level lebend überstanden, kann man, sofern man mehr als 80 Credits hat, d.h. genü-

gend Feinde abgeschossen hat, sich im TEK-Shop mit besseren Waffen ausrüsten. So z.B. eine Extrawaffe, einen Schutzschild oder gar ein Extraleben. Wenn man das acht Level überstanden hat, kann man sich der Ehre der Rebellion, äh, des Vaters sicher sein.

Kommen wir zur Bewertung. Die Grafik ist wirklich toll gemacht. Der Detailreichtum ist durch GR. 15 gut gelungen, die Feinde schön gezeichnet. Besonders toll ist, daß die Grafik auch eingreift, so kommen im Wasserlevel plötzlich riesige Wellen auf den Helden zu, beim Vulkan sind dies Feuerfontänen usw. Leider ist die Grafik an manchen Stellen so knapp gezeichnet, daß man auf einen Pixel

genau fliegen muß. Vorteilhaft ist auch die Steuerung. Man hat hier die Wahl zwischen einer schnellen und einer langsamen, dafür aber genaueren Steuerung. Der Sound ist Geschmackssache. Wer ihn mag, hört ihn an, ansonsten schaltet man ihn ab.

Alles in allem ein recht würdiger Nachfolger von Zybox. Vieles ist in ähnlicher Form übernommen worden, so daß man sich schnell heimisch fühlt. Dennoch ist es wegen dem Shop und der GR. 15 Grafik kein Abklatsch. Ich kann es jedem Baller spielereif empfehlen.

Frederik Holst  
Best.-Nr. AT 215

DM 19,80

## Kataloganforderung

Falls Sie erst jetzt auf das Angebot von Power per Post gestoßen sind, haben Sie die Möglichkeit unseren Hauptkatalog 1991 und mehrere Sonderprospekte anzufordern. Dort werden Sie auch über unser umfangreiches PD-Angebot informiert. Bitte legen Sie 3,- DM Rückporto in Briefmarken bei, und schon geht die Post an Sie ab.

**Power per Post, Postfach 1640, 7518 Bretten**

## Schnell-Überblick

Alternate Reality: CITY	Best.-Nr. AT 208	DM 49,80
Alter. Reality: DUNGEON	Best.-Nr. AT 210	DM 49,80
Stereoblaster	Best.-Nr. AT 212	DM 98,-
XFORMER	Best.-Nr. SPD 1	DM 7,-
Diskmaster	Best.-Nr. AT 213	DM 29,90
VidigPaint	Best.-Nr. AT 214	DM 24,90
Mission Zircon	Best.-Nr. AT 215	DM 19,80
Paradies Part One	Best.-Nr. AT 216	DM 19,80

## Günstige Sonderangebote

3er Pack Player's Dream	Best.-Nr. AT 205	DM 45,-
3er Pack Gigablast, Monster Hunt und Laser Robot		DM 75,-

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Postkarte  
**Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten, Tel. 07252/3058**

# Paradise Games 1

## PARADISE GAMES PART ONE

Auf diesem ersten Teil der Serie befinden sich drei Programme: Pogotron, Brain-Cracker, Atari-Klick.

### Pogotron

Bei Pogotron spielt man einen Mann, der den goldenen Pogostab finden soll. Ein Pogostab ist ein Stab an dessen unteren Ende sich eine Feder befindet. So hüpf man dann, ebenfalls auf einem normalen Pogostab, durch die Gegend. Nun ist das ganze nicht so einfach, da man zu Beginn nur fünf Stäbe besitzt, und man mehr als 50 Screens durchhüpfen muß. In jedem Bild lauern Gefahren, wie z.B. Laveströme, Gewässer, verschwindender Boden, Laserstrahlen und Meteoriten. Die Grafik ist während des ganzen Spiels schön bunt und wird mit vielen DLI's aufgepeppt. Toll ist auch die eingängige Hintergrundmusik, die einen das ganze Spiel über begleitet. Natürlich ist es keinem zuzumuten, alle 50 Level in einem Zug durchzuspielen. Und da nicht jeder einen Freezer zum Abspeichern sein Eigen nennen kann, haben die Programmierer dem Spieler die Möglichkeit eröffnet, sowohl die Level null bis neun direkt, als auch die Level 10, 20, 30 und 40, sofern man sie erreicht hat, per Tastendruck anzuwählen. Zu diesem Spiel läßt sich noch sagen, daß es einen sehr lange fesseln kann, da man immer noch das nächste Bild sehen will, weil sich die Programmierer hierbei sehr viel Mühe gegeben haben. Da das Spiel auch nicht zu schwer ist und man die Level anwählen kann, ist es jedem sehr zu empfehlen.

### Braincracker

Das zweite Spiel ist der Braincracker. Der Computer gibt ein Quadrat vor, das es nachzubilden gilt. Das besondere an diesem Spiel ist, daß es zum einen zwei wirklich verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt, zum anderen, daß bis zu vier Spieler an einer Runde teilnehmen können. Außerdem ist auch eine Steuerung über die

Maus möglich, was ein weiterer Pluspunkt ist. Hat man nun das vorgegebene Quadrat vor sich liegen (Typ B) oder auch nur kurz zu Gesicht bekommen (Typ A) so geht es auch schon los. Man muß nun mit dem Feuerknopf ein Teil setzen, bzw. nehmen. Im ersten Level ist dies noch einfach, wenn die Quadrate immer



größer werden, greift man immer häufiger auf die Funktion Show Original zurück. Das Ziel des Spieles ist etwas dürrig: man muß lediglich 50000 Punkte erreichen. Positiv an diesem Spiel ist außer der Steuerung die Möglichkeit für vier Spieler herausragend ist: bei diesem Spiel noch die wirklich gut gelungene Grafik, die das Spiel stimmungsvoll unterstützt.

## Atari-Klick

Atari-Klick stammt von dem selben Autor wie Braincracker. Wer kennt ihn nicht, den Liebling der Bildzeitung, der schon einige Jahre verstorben ist, Hans Rosenthal. Seine Sendung Dalli Dalli bekommt mit diesem Spiel posthum eine Ehre erwiesen. Es ist nämlich dem Teil Dalli-Klick nachempfunden. Langer Rede kurzer Sinn: man bekommt ein Bild vorgehalten, von dem einem langsam ein Teil nach dem anderen gezeigt wird. Wer's weiß drückt Feuer. Dann gibt man die Lösung ein. Hat man recht, gibt's Punkte, ansonsten geht's weiter. Auch dieses Spiel ist wieder für vier Spieler ausgestattet. Der Vorteil ist, daß man auch eigene Bilder für das Spiel verwenden kann. Die Grafik ist spitzenmäßig. Es wurden nicht irgendwo Bilder geklaut, sondern der Autor hat selbst zum Joystick gegriffen. Leider verliert das Spiel schnell an Reiz, wenn man alle 12 Bilder gesehen hat, denn die eigenen Bilder kennt man ja. Da hilft nur Tauschen mit Freunden, die das Spiel auch haben. Insgesamt gesehen ist diese Compilation eine lohnende Anschaffung für die, die Pogotron noch nicht besitzen. Andererseits sollten nur Braincrackerne unbedingt zugreifen, da diese Compilation Spielspaß für lange Zeit bringt. **Frederik Hölzl**  
Best.-Nr. AT 218 DM 19,80

## Das neue ATARI magazin

Sie haben noch nicht alle Ausgaben des neuen ATARI magazin's? Des sollten Sie aber gleich nachholen! Füllen Sie diesen Abschnitt aus, und schon ist Ihre Sammlung komplett.

- |   |            |         |
|---|------------|---------|
| <input type="checkbox"/> ATARI magazin 1/91 | Sept./Okt. | DM 5,-  |
| <input type="checkbox"/> ATARI magazin 2/91 | Nov./Dez.  | DM 7,50 |
| <input type="checkbox"/> ATARI magazin 3/92 | Jen./Feb.  | DM 10,- |
| <input type="checkbox"/> ATARI magazin 4/92 | März/April | DM 10,- |
| <input type="checkbox"/> ATARI magazin 5/92 | Mai/Juni   | DM 10,- |

Vorname	Straße
Nachname	PLZ/ORT
Ich bezahle den Betrag per	
<input type="checkbox"/> Bargeld (keine Versandkosten)	<input type="checkbox"/> Scheck (DM 4,-/Ausl. DM 10,-)
Ausfüllen und schicken an: Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten	



# Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

**Preise bis zu 500,- DM**

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

- 1. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 500,-
- 2.-5. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 100,-
- 6.-10. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 50,-

Power per Post, PF 1540, 7518 Bretten



Einsendeschluß: 15.09.92



## Hier nun die Gewinner des letzten Programmierwettbewerbs

- 1. 256-Farben-Animationsdemo/Master Blaster (Oliver Cyranke)
- 2. Grafikdemos (Lothar Reichart)
- 3. Hawk-Musikdemo (Oliver Redner)
- 4. Adreßprogramm (Michael Müller)
- 5. Fraktal-Draw V1.5c / V1.5m (Volker Matzat)
- 6. Lexikon (Helmut Kadur)
- 7. Roulette (Mano Trams)
- 8. Autokosten (Alfred Zögner)
- 9. Geradengleichungen (G. Kuntze)
- 10. Vokabeltrainer (U. Vogel)

## AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überhaupt überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten.

Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

### JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die **ATARI-GEMEINSCHAFT** zusammenhält.

Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, sollten Sie alle USER aus Ihrem Bekanntenkreis auf das ATARI magazin ansprechen.

Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.

## Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie.

Das Einzelheft kostet nur DM 3,-

**ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte**

**6 Hefte kosten nur noch 15,-**

**13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-**

- |                               |                                |                                  |                                   |
|-------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 3/87 | <input type="checkbox"/> 5/88  | <input type="checkbox"/> 3/89    | <input type="checkbox"/> 11-12/89 |
| <input type="checkbox"/> 1/88 | <input type="checkbox"/> 6/88  | <input type="checkbox"/> 7/89    |                                   |
| <input type="checkbox"/> 3/88 | <input type="checkbox"/> 10/88 | <input type="checkbox"/> 8/89    |                                   |
| <input type="checkbox"/> 4/88 | <input type="checkbox"/> 11/88 | <input type="checkbox"/> 9-10/89 |                                   |

Name \_\_\_\_\_ Straße \_\_\_\_\_

PLZ/ORT \_\_\_\_\_

☐ Bargeld (keine Versandkosten) ☐ Scheck (+ 4,- DM Versandkosten)

**Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten**

## VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

**Praxisrest:** Waseo-Designer Disk

**Tips & Tricks:** Rund um Players

**Liegt in Ihrer Hand:** Interessante Kommunikationsecke

**PD-Ecke:** Neue Highlights

**Serien:** Jeweils der siebte Teil

**Neue spannende Spiele** für den Atari XL/XE

**Die Ausgabe 7/92 erscheint Ende August**

## IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Büro: freie Mitarbeiter:

Peter Eiler  
Rainer Hansen  
Uli Petersen  
Harald Schönfeld  
Thorsten Halbig  
Stefan Sobrand  
Florian Baumann  
Peter Koech  
Markus Römer  
Friedrich Holst  
Tobias Geulher  
Friedhelm Marxen

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:

Verlag Werner Rätz (Power per Post)  
Melanchthonestr. 75/1  
Postfach 1640  
7518 Bretten  
Tel. 07252/9056  
Fax 07252/85565  
BTX 07252/2997

Das ATARI magazin erscheint alle 2 Monate.  
Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript und Programmbeilage:

Manuskripte und Programmbeilagen werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechtschreib- und Grammatikfehlern sein. Mit der Einreichung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Ausdruck und zur Veröffentlichung der Programme auf dem Magazin. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt.

# Aufruf zur Mitarbeit

Eine alte Weisheit besagt, daß eine Zeitschrift nur so gut sein kann, wie es seine Leser sind!

Damit also ihr ATARI magazin so attraktiv wie möglich wird, sollten Sie aktiv daran teilnehmen.

Bei folgenden Punkten können Sie sich aktiv an der Gestaltung des ATARImagazin's beteiligen:

## 1) Games Guide

Pokes und Lösungen (mit/ohne Zeichnung)

## 2) Tips & Tricks

Kleinere Tips oder Listings

## 3) Kommunikationsecke

Fragen, Antworten, Leserbriefe, Grüße, Zeichnungen oder was Ihnen sonst noch einfällt

## 4) Teilnahme am Preisausschreiben

## 5) Kleinanzeigen aufgeben

## 6) Am Programmierwettbewerb teilnehmen

Seien Sie aktiv, damit das ATARI magazin so wird, wie Sie es wollen!!!

Für jeden Beitrag sind wir dankbar!!!

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten - Tel. 07252/3058

# HIGHLIGHTS des Monats von PPP

## "C:" - Simulator



Sind Sie Besitzer von Cassettensoftware und haben die langen Ladezeiten gehöhgt satt? Dann haben wir genau das Richtige für Sie. Die Wartezeiten sind nun vorbei!

Der "C"-Simulator ermöglicht es Ihnen, Ihre Cassettensoftware auf Diskette zu kopieren und dann diese sofort griffbereit zu haben.

Ca. 90% aller Cassettenprogramme lassen sich auf Diskette bannen. Es besteht sogar die Möglichkeit, mehrere Programme auf einer Diskette unterzubringen und diese über ein Menü auszuwählen.

Desweiteren bietet Ihnen diese ausgereifte Software auch ein spezielles Kopierprogramm.

Best.-Nr. AT 80

DM 19,90

## Die Qtec-Maus

Der große Vorteil dieser Maus liegt darin, daß sie für einen Atari ST, einen Amiga, einen Amstrad PC und natürlich für den XL/E verwendbar ist. Für die unterschiedlichen Computer sind Adapterkabel vorhanden. Die ergonomische Form der Maus liegt gut in der Hand. Die Kanten und Ecken sind gerundet, die Höhe ist etwa die Hälfte einer original ST-Maus. Auch die zwei, an der Frontseite angebrachten Präzisionstaster, sind höchst Benutzerfreundlich und sehr leichtgängig. Die Lauf- oder Gleitfähigkeit der Maus ist sehr präzise.



Best.-Nr. AT 165

DM 59,-

## DTP: WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP-Programm der Superlativ. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Allen zur Druckerel. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift: alles können Sie herstellen. Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Lieferumfang gehört die WASEO-Programmdiskette, die PD 102 B mit tollen Bildmotiven und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein deutsches Qualitätsprodukt.



Best.-Nr. AT 168

DM 34,90

## LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauhen bringt! Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels "LOGICAL", das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich. Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasierfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen, DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind, keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt: 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170

DM 29,80

## Der Graf von Bärenstein

Das neue Strategiespiel mit aus gezeichnetem Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbart besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Phff.



Best.-Nr. AT 167

DM 24,90

## SHOGUN Master

Shogun Master ist dem Brettspiel Shogun von der Spielefirma Ravensburger nachempfunden. Für alle, die dieses Spiel nicht können, hier nun eine kleine Erklärung. Es können 2 Spieler, 1 Spieler gegen den Computer oder der Computer gegen sich selbst spielen. Ziel des Spieles ist es, entweder, dem Gegner so viele Steine zu schlagen, bis er nur noch 2 Steine hat, oder man versucht, den Shogun-Stein des Gegners zu fangen (bzw. matt zu setzen). Bewegungen kann sich ein Stein um genau so viele Felder, wie die Zahl auf ihm anzeigt (diese Zahl ändert sich mit jedem Zug, und kann zwischen 1 und 4 liegen). Bei jedem Zug darf nur einmal die Richtung gewechselt werden. Jetzt aber genug der Erklärungen. Probieren Sie einfach dieses hervorragende Spiel selbst einmal aus.



Best.-Nr. AT 107

DM 24,90